FEATURE STORY **КАК NEED FOR SPEED СТАНА MOST WANTED**

92 хитови страници

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 1 (93), ЯНУАРИ 2006

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

Prince of Persia
The Two Thrones

PREVIEW
The Lord of the Rings
The Battle for Middle-Earth II

Stubbs the Zombie
in Rebel Without a Pulse

Battlefield 2
Special Forces

Peter Jackson's
King Kong

Harry Potter
and the Goblet of Fire

Велиан
на български

Starship Troopers

INTERNET
- Снимка.com
- Internet безсмислици

HARDWARE
- Коледните изненади на nVidia

ИНТЕРВЮ
- Хидео Коджима за бъдещето на MGS

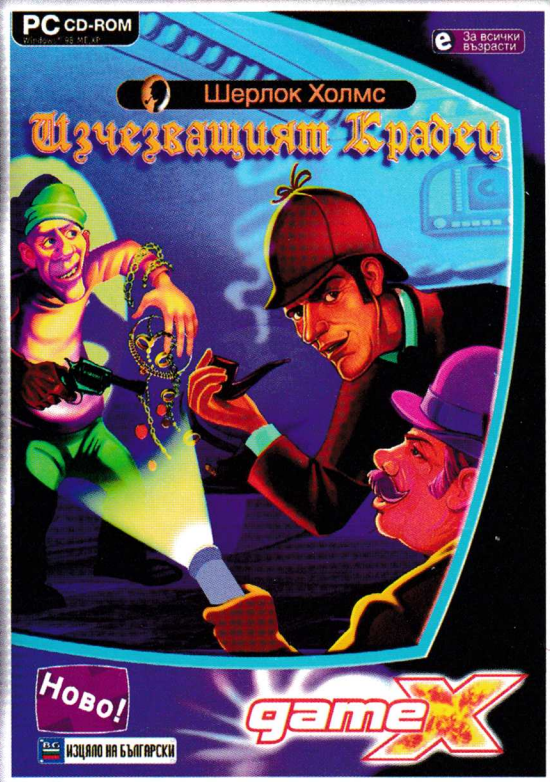
PS MANIA
- Nintendo Game Boy Micro

дистрибуция www.mart.bg

Шерлок Холмс и Изчезващият крадец

Пирати, крале и джунгли!
Върнете се във времето с д-р Уотсън и му помогнете да залови скандалния Джими!
Присъединете се към Шерлок Холмс при разгадаването на най-предизвикателната мистерия на всички времена, като развиете способностите си за логическо мислене!

- *Мисловни предизвикателства!*
- *Вълнуващо забавление!*
- *Мисии, провокиращи мисълта!*



Шерлок Холмс и Машината на времето

Отправете се към Древния Рим, Дивия Запад и отвъд, за да помогнете на Уотсън да залови мошеника Джими!
Помогнете на Шерлок Холмс да залови Джими - най-непочтения крадец на всички времена, като разрешите мисиите чрез специални техники на мислене!

- *Хипнотизиращо забавление!*
- *Стимулиращи мисии!*
- *Предизвикателства, стимулиращи мисълта!*

Изживейте невероятното удоволствие от тези изцяло преведени и озвучени на български език игри!!!

ТРАНСФЕР® ГРУП

изключителен дистрибутор на игрите GameX на Compedia за България

game X

БРОЙ 01 ЯНУАРИ [2006]

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 06

НОВИНИ

Геймърски новини 08
PS News 61
Mixed News 67

PREVIEW

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II 14
Vivisector: Beast Within 32

REVIEW

Prince of Persia: The Two Thrones 10
Battlefield 2: Special Forces 22
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse 24
Sniper Elite 28
Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie 30
Starship Troopers 34
GUN 36
Knights of the Temple 2 38
Bode Miller Alpine Skiing 2006 40
RTL Ski Jumping 2006 42
Велиан 44
X3: Reunion 46
Harry Potter and the Goblet of Fire 50
Onimusha 3: Demon Siege 52
Shadowgrounds 54
Rugby League 2 56

GSM ИГРИ

Friday the 13th 58
Operation Plan B 58
Lotus Challenge Slot Cars 58
Athlete XXL Running 58

РЕТРО

HeREtiC 16

FEATURE STORY

Need for Speed Series 18

PS MANIA

Game Boy Micro 62
Prince of Persia: The Two Thrones 64
Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie 65
Mario Kart DS 66
Donkey Kong Country 3 66

ИНТЕРНЕТ

снимка.com 70
Изпрати без да мислиш 74
Craigslist.org 77

HARDWARE

Geforce 61xx 72

ИНТЕРВЮ

Хидео Коджима 76

CHEATS

PC Cheats 78
Console Cheats 79

STRATEGY GUIDE

Civilization IV 80

ДЖАДЖИ

Best Gadgets 01/2006 84

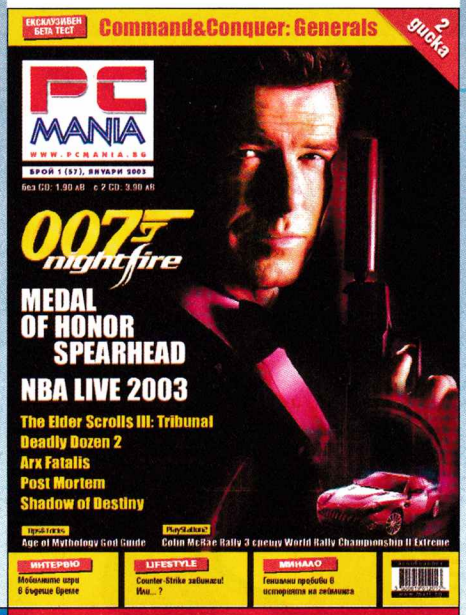
ПИСМА

pisma@pcmania.bg 86

SOFTWARE

Best Free Soft 01/2006 88

"Няма причина всеки да притежава компютър вкъщи" - Кен Олсън, Digital Equipment Corporation (1977)



Преди 3 години

Джеймс Бонд е нарицателно за стил. Не случайно най-лъскавите британски компании се отъркват в Агент 007 като бг-фирми около Стоичков. И ние имахме един брой по темата преди три години. Корицата също се беше получила добре - който не вярва, може да я види. Пиърс Бронсън остава за мен най-доброто превъплъщение на легендарния герой, да извинява Шон Конъри, просто може би ЕГН-то не ми достига да вникна истински в неговия талант.

Изобщо героите са интересна тема. Кажи ми кои са героите ти и ще ти кажа кой си. Не, че е нещо обвързващо. Много момичета в моя клас навремето слушаха Майкъл Джексън. Днес са си окей, някои от тях са станали приятни лелки, нищо лошо не бих им казал. Но ако видя директорката, непременно бих ѝ напомнил как в последните години на 80-те слушането на метъл банди беше „крайно нежелателно", защото били ненормалници и развращавали младежта. К'во стана̀ накрая, а?

И въпреки че игралната индустрия ловко завърта всякакви популярни брендове – къде добре, къде зле, и прави от тях пари, аз смятам, че истинските геймгерои са си родени в самите игри и там си останаха. Дюк Нюкъм, Лара Крофт, Макс Пейн... все ярки и запомнящи се образи, които свързваме с готини и иновативни заглавия. Някои от тях „участваха" и във филми, но това бяха бледи и размазани сенки на героите пред мониторите ни. Просто киното преиграва с това да бъде семейно забавление и напоследък се опитва да олигави всичко, до което се докосне. ГейминГът може да изглежда лош, но ще пребъде. Като метъла.

Петър Табов

Коледата – комерсиална

Не, този път няма да ви разказвам коледни приказки. Няма да ви говоря за добрия старец с финландско потекло и за подаръците, които той уж оставя под елхата в празничната нощ. Всички знаем, че червендалестият Дядо Коледа е измислен от злите маркетингови гении на Кока-Кола, които се опитват да ни продават колкото се може повече от своята тонизираща газирана вода с изкуствени подсладители, есенции и кофеин. ;)

И ако вече се чудите защо ви дрънкам подобни неща, причината е проста: горе-описаният сценарий започва да се случва и в любимия на всички ни геймбранш. Един доста брутален пример пак ме накара да се замисля по въпроса какво всъщност се крие под лъскавите опаковки на игрите, които геймдистрибуторите настойчиво ни убеждават да подарим на своите приятели или деца. Става дума за играта King Kong, разпространявана от UbiSoft и издадена за всички платформи – PC, Xbox, PlayStation 2, Nintendo DS, GBA. Дори и новият Xbox 360, който в момента се продава като топъл хляб по време на Виденовата зърнена криза... Геймзаглавието притежава потенциал да донесе астрономически приходи на своите създатели – направено е по едноименния филм на касовия режисьор Питър Джаксън (заснел и "Властелинът на пръстена"), които освен всичко друго, в момента се върти по кината...

Тук обаче започва мръсната комерсиална коледна приказка, която ни разкрива малка част от случващото се под повърхността на дигиталната развлекателна индустрия. Нещо, което би трябвало да ни говори, че когато маркетолозите говорят, всички останали трябва да мълчат. Дори... шефовете на разпространителските фирми-гиганти. На 14 декември изпълнителният директор на UbiSoft Ив Гиемо дава интервю за онлайн-изданието на авторитетната британска медиа BBC News, което е посветено на играта King Kong. За всеобщ ужас на хората от бранша той си позволява да бъде доста откровен и самокритичен по отношение на въпросното заглавие и поспециално спрямо версията за новата конзола на Microsoft – Xbox 360. "Имаме проблем с 360", казва Гиемо пред BBC. "Екранът е тъмен на някои телевизори и това тотално променя усещането. Когато е мрачно, изобщо не виждате накъде трябва да се движите", допълва той и добавя: "Когато играеш на Xbox или PlayStation 2, започваш да виждаш, че всичко всъщност е красиво".

Когато е давал изявление за влиятелна медиа като BBC (която едва ли може да бъде упрекната в липса на прецизност), Ив Гиемо вероятно за момент е забравил, че Xbox 360 е най-новото отроче на гиганта Microsoft. Продукт, на който Бил Гейтс вероятно разчита да донесе поне няколко милиарда през следващите минимум 2 години. Гиемо вероятно не си е давал сметка, че може да има проблеми с Microsoft, препоръчвайки конкурентен продукт като PlayStation 2. Той вероятно е забравил също така, че подобни приказки могат да го скарат с холивудския собственик на авторските права върху марката „Кинг-Конг".

Изпълнителният директор на UbiSoft вероятно жестоко е съжалил за своя миг откровеност в момента, когато неговите бизнес-партньори са започнали да нажежават мобилния му телефон. Затова и опровержението на разпространителската фирма беше светкавично. То е достатъчно красноречиво и няма нужда от много допълнително тълкуване. Според фирмата коментарите на Ив Гиемо са извадени от контекста и "UbiSoft активно проверява *изолираните сигнали* за неправилна настройка на резолюцията на *специфични плазмени екрани*, която лесно може да бъде коригирана". "UbiSoft вярва, че King Kong предлага едно от най-добрите геймизживявания за Xbox 360 и насърчава геймърите *да проверят това сами*", настойчиво уверяват геймразпространителите...

Не знам за вас, но за мен описаната по-горе случка е доста красноречива, симптоматична и малко тъжна. Така че честита Коледа и добре дошли в света на възрастните. Дядо Коледа не съществува, а откровенията и критиките ще ги оставим за след празниците. Или поне за след коледния геймшопинг. ;)

Морган Кроу

бТк

- Скорост до 2048 kbps към български и чуждестранни сайтове
- Нови по-ниски цени - от 20 лева на месец
- Ползвате телефона си, докато сте в Интернет
- Сигурна и надеждна връзка

www.btc.bg

ЗА ДОМАШНИ АБОНАТИ

БТК ADSL 256 Темпо
20 лева месечно
Скорост на download:
до 256 kbps.
Месечен лимит: 20 часа
(За всяка допълнителна минута се доплаща по 1 ст.)

БТК ADSL 512 Безкрай
33 лева месечно
Скорост на download:
до 512 kbps

ЗА БИЗНЕС АБОНАТИ

BTC ADSL 512 BIZ
55 лева месечно
Скорост на download:
до 512 kbps

BTC ADSL 1024 BIZ
80 лева месечно
Скорост на download:
до 1024 kbps

BTC ADSL 2048 BIZ
99 лева месечно
Скорост на download:
до 2048 kbps

Включи се на 0800 100*
в центровете на БТК или партньорската мрежа.
*Възможни са ограничения. Цените са без ДДС.

бТк ADSL

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PC MANIA TOP 10

Когато сняг забръска, що да чиниш ти навънка?! Сядаш пред монитора и почваш луда игра. Газ, спирачка, мръсни маневри, скъпи коли и едно-друго. Това е максимата, която води масовия PC Mania-читател през дебрите на суровата и кисела българска зима. Еднозначният победител в желанието ви да разпускате вкъщи е новият Need for Speed: Most Wanted. Така категорично, че чак да се замисли човек…

На второ място е класиран World of WarCraft, който вероятно за кратко е отстъпил първенството, преди през следващия месец отново да спечели вашата огромна любов. На трето място е FIFA 06, която за съжаление не събра сили за нещо повече от бронзов медал в надпреварата. Но не трябва да се подиграваме с труда на "момчетата", както има един лаф. Истинската изненада се крие на десетото място, където конкурентният Pro Evolution Soccer 5 за първи път успя да разбие монопола на EA Sports. Красива графика, добър геймплей и атмосфера е формула, която от година помага на серията FIFA да печели овации. Е, формулата вече е усвоена успешно и от други. Аплаузът от трибуните е заслужен.

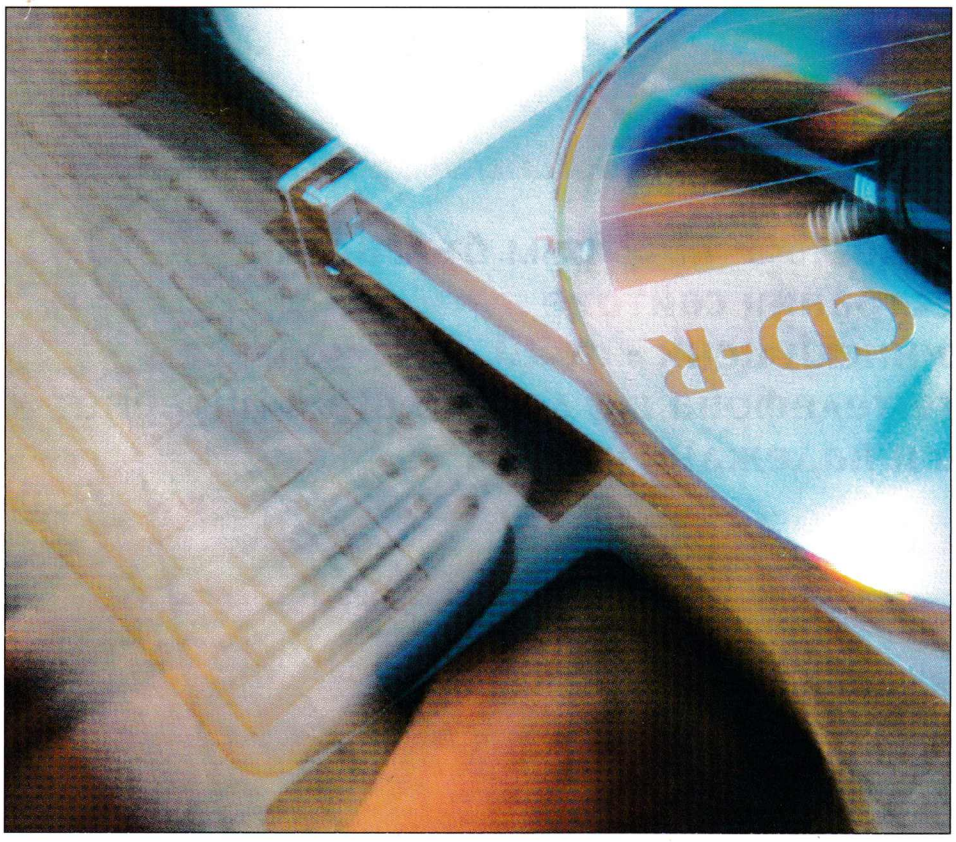
На четвърто място е WarCraft III, като с него привършва и групата на класиралите се с повече от 100 гласа в надпреварата. С 99 гласа е неговият дядо (да не се бърка с "дедовото") StarCraft, като очевидно близкият принцип на игра е създал известна разсейка в резултата на участниците. Нищо, жанрът на реалновремевите стратегии продължава да бъде сред най-предпочитаните в наши дни, както показва и деветото място на Age of Empires III. Тя може дори повече, само ще трябва да я подкрепите през следващия месец. А, да – и да си купите нова мощна видеокарта, за да ѝ пуснете 3D-то. nVidia е последната мъдра дума в този контекст.

Шестото място се заема от Heroes 3, който продължава да трупа подкрепа от ентусиазма на окуражените фенове на поредицата, чакащи с нетърпение новия Heroes 5. На седмо място е Diablo II, който заплашва да потъне в тоталната посредственост на дъното на чарта. Хем е добър, но вече стар, хем е интересен, но вече поувехнал, хем е така, но не е иначе. В този ред на мисли смятам да си изкарам отнякъде старото CD с Diablo II и да посека и поизкормвам малко в катакомбите.

Многообещаващият F.E.A.R. се е закотвил на осмото място. Осмото място е изключително коварно. Хем си на прага на изхода, хем все още имаш шансове в надпреварата. Но не един и двама знатни претенденти са давали фира пред вашите предпочитания. Така че не ни остава нищо друго, освен да очакваме ново и по-вълнуващо съревнование през следващия месец.

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ДЕКЕМВРИ?	
1. NFS: Most Wanted	**32.67 %**
2. World of WarCraft	**11.75 %**
3. FIFA 06	**6.29 %**
4. WarCraft III	5.81 %
5. StarCraft BroodWar	4.39 %
6. Heroes III	4.26 %
7. Diablo II:LoD	3.95 %
8. F.E.A.R.	3.55 %
9. Age of Empires III	3.28 %
10. Pro Evolution Soccer 5	2.97 %

КАКВО ТОЧИТЕ ОТ ИНТЕРНЕТ?	
Игри	**45.25 %**
Музика	**16.03 %**
Филми	**14.34 %**
Информация	11.11 %
Любов и още нещо	6.94 %
Софтуер	3.77 %
Книги	1.28 %
Мейли	1.28 %



През този месец ви попитахме какво точите от Интернет. Този въпрос крие в себе си уловка, свързана с пиратските ви навици. Изловихме ви. Не че сме се съмнявали, че консумирате нелегално съдържание с пълни шепи, но все пак беше интересно да се види пропорцията на типа съдържание във вашата лична класация. Някак естествено мнозинството от вас залага на тегленето на компютърни игри, с които да уплътнява свободното си мнение. Вие ги харесвате дотолкова, че ги предпочитате повече, отколкото всичко друго, взето заедно. На второ място е музиката – защото е лесно и бързо, а на трето място са филмите – защото е модерно. Едва на четвърто място се класира по обобщаващото "Информация", следвано от "Любов и още нещо". Покрай цялата драма с детската порнография от последните дни обаче не смеем да тълкуваме тези ваши предпочитания към "виртуалната" любов.

Концентрирайте ги във www.pcmania.bg. Това е мястото, където ежедневно ще научавате свежи геймърски новини, да спечелите награди от съвместната ни томбола с Logitech и ще можете да дадете своя глас в нов чарт. Очакваме ви!

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PLESIO

НОВО ВЪОРЪЖЕНИЕ...

689.00 лв.

SVGA ATI X1800XL-VIVO 256 GECUBE

377.00 лв.

MONITOR ACER 17" 1714

... ЗА НОВАТА 2006!

45.00 лв.

MOUSE LOGITECH GAMING G1

Всички цени са без ДДС.

189.00 лв.

SPEAKERS ALTEC LANSING GT5051R (3+1)

49.00 лв.

KEYBOARD GAMING ZBOARD STARTER KIT

ул. "Ангел Кънчев" 5, тел. 0800 18 200, www.plesio.bg

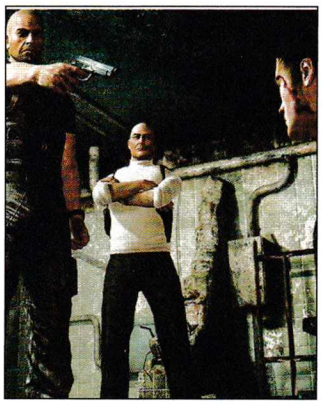
RUMORS

Руническо продължение?

Много е вероятно Human Head Studios – същата геймкомпания, която в момента е съсредоточила вниманието си върху шутъра Prey - евентуално да създаде в някакъв момент и продължение на RUNE – екшън играта с викинги от трето лице от 2000-та година, захранвана от Unreal енджин. Това зависи до голяма степен от успеха на настоящия им проект, който се надзирава от 3D Realms – създателите на правещия се от много години Дюк Нюкъм Форевър. В момента дори се прави онлайн петиция, която да подкрепи появата на RUNE 2.

Сам - двоен агент?

Според полуофициалния сайт Splinter Cell HQ много е вероятно най-новият четвърти Splinter Cell да носи подзаглавието Double Agent. Уебсайтът се позовава на запазена от Ubisoft преди известно време търговска марка. Все още обаче тази информация е под въпрос.



TO BE CONTINUED

Broken Sword стана тетралогия

Въпреки че отдавна стана ясно, че ще има четвърти Broken Sword, неговият официален анонс е факт едва сега. Следващото приключение ще носи подзаглавието The Angel of Death, ще излезе за PC през зимата на 2006-та и отново ще ви даде възможност да се превъплътите в неволния герой Джордж Стобарт, който ще изследва мрачните тайни на отдавна забравената история.

Анонс на Rugby 06

EA Sports са запретнаха ръкави над поредния спортен симулатор. Той ще се казва Rugby 06 и ще излезе за PlayStation 2, Xbox и PC. Играта е поверена на EA Canada – студиото, отговорно за появата на културовите поредици FIFA Soccer и NBA Live – и ще ви даде възможност да вземете участие в едни от най-престижните турнири като Six Nations, Lions Tour, Tri Nations, Guinness Premiership и Super 14 на стадионите Twickenham, Lansdowne Road, Millennium и Murrayfield.

Звездни вълци, втора част

Геймразпространителите от Frogster Interactive анонсираха разработката на Star Wolves 2 – продължението на триизмерната космическа ролева игра, създадена от Xbow Software. Информацията все още е твърде оскъдна, но общо взето се знае, че би трябвало да види бял свят през първото тримесечие на идната година.

Саймън ще се завърне за четвърти път

Според AdventureDot немската компания Silver Style Entertainment (The Fall: Last Days of Gaia) е успяла да се сдобие с правата за културовата куест серия от близкото минало Simon the Sorcerer. Компанията възнамерява да създаде четвърта част на тази изключително забавна приключенска поредица, водеща началото си от 1993-та. Подобно на тройката, новата игра ще бъде изцяло триизмерна, но за щастие с това приликите се изчерпват. Тя ще напомня повече на първия и втория Саймън, както и на Monkey Island, и ще се появи на пазара през третото тримесечие на 2006-та.

Следващият GT

Black Bean Games ни готвят нов автомобилен симулатор. Той ще бъде ултрареалистичен, ще се казва Evolution GT и ще ви даде възможност както да си играете на гоненица с най-различни возила из Европа, така и да наблюдавате еволюцията в кариерата на своето виртуално "аз". Като избирате подходящата тактика, стил на шофиране и финиширате навреме, уменията ви ще се подобряват, ще получавате достъп до нови коли и евентуално ще се докопате дори до BUGATTI EB110 и PAGANI ZONDA.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
True Crime: New York City	Aspyr
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ
Just Cause	Eidos
Torino 2006	2k Sports
Police Quest Compilation	Vivendi Universal Games
King's Quest Compilation	Vivendi Universal Games
Leisure Suit Larry Compilation	Vivendi Universal Games
Space Quest Compilation	Vivendi Universal Games

Това са дати, обявени от фирмите разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

MIXED NEWS

Спасиха King's Quest IX

King's Quest IX – напълно безплатното и неофициално продължение на легендарната фентъзи поредица, създадена от Sierra – все пак ще излезе на пазара по план през тази зима. Феновете на истинските куестове за малко щяха да се разминат с това бижу, разработвано в продължение на цели три години, след като Vivendi Universal Games, притежателите на лиценза, забраниха на ентусиазираните дивелъпъри да се занимават повече с подобни начинания. Съвсем наскоро обаче геймразпространителите са проявили милост и са им позволили да продължат работа. Но при условие да бъде преименувана на The Silver Lining.

Blizzard раздават банове

Авторите на World of WarCraft размахаха за пореден път пръчката за банове и поразиха над 2500 акаунта на потребители, ползващи европейското издание на тяхното мегауспешно MMORPG. Ако искате да не бъдете сред тях, просто играйте честно – без чийтове и хакове.

Спайдърмен безкрай

За добро или зло Activision възнамеряват да пускат игри по филмите за Spider-Man чак до 2017-та (когато Тоби Макгуайър вероятно ще навърти на ЕГН-то си цели 42 годинки)! Следващата геймка ще се появи през месец май 2007-ма и ще бъде обвързана с третата част на холивудската продукция с главен герой Човека паяк.

BAD NEWS

"Неръждаемата стомана" ръждяса

Stainless Steel Studios – авторите на Empire Earth и Empires: Dawn of the Modern World – затвориха вратите на своето студио. За щастие разработката по Rise and Fall: Civilizations at War – тяхната най-нова историческа стратегия в реално време - продължава с пълна пара и ще излезе по някое време през идната година, но най-вероятно е поверена на друго студио. Кое е то, все още не се знае. От думите на разпространителите излиза, че те въобще нямат пръст в това и решението за всичко е взето от самите Stainless Steel Studio.

Поредно забавяне за новия Ghost Recon

От сайта на Ghost Recon: Advanced Warfighter научихме, че излизането на този тактически шутър на Ubisoft ще се забави за втори път. Първоначално той трябваше да види бял свят през идния февруари. Сега обаче е отложен с един месец – за март.

Геймбос в зандана

45-годишната Шели Дей – някогашна шефка на Hulabee и Humongous Entertainment – бе осъдена на 2 години затвор за измама на банка в Сиатъл на стойност от милион и половина долара. Тя е взела въпросния заем, твърдейки, че Hulabee ще бъде закупена от Vivendi, което в крайна сметка се оказало невярно. Дей е имала намерението да използва парите, за да си купи къща. Обещала е да ги върне веднага щом някоя от нейните игри излезе на пазара. Съдията обаче не е останал доволен от това обяснение. Шели се прочу с работата си в LucasArts по Monkey Island 2 и в EA по Super Boulder Dash.

Microsoft глътнаха "дигиталната наковалня"

Digital Anvil – авторите на космическите симулатори Starlancer и Freelancer – най-накрая бяха напълно асимилирани от Microsoft Game Studios. Стига да искат, членовете на това геймстудио, създадено през 1996-та от Крис Робъртс, известен с Wing Commander, ще бъдат преразпределени на нови работни места в офисите на Бил Гейтс в Редмънд...

Strategy First под пара

Strategy First съобщиха, че са сключили споразумение с Valve, което им позволява да използват технологията Steam, за да разпространяват онлайн своите бъдещи игри. Това ще засегне и морския боен симулатор S.C.S. - Dangerous Waters, който би трябвало да излезе на пазара през този месец. Този ход на компанията би трябвало да ѝ възстанови и укрепи позицията на издател в Северна Америка, която бе разклатена след банкрута от 2004 година.

BRAND NEW

Островът стана обитаем

Akella Company и Wargaming.net оповестиха разработката на стратегия по романа "Обитаемият остров" на може би най-добрите руски фантасти – братя Стругатски. Не я бъркайте с друг един подобен проект - приключението The Island: The Earthling. Тя ще излезе през 2007-ма, а действието в нея ще се развива, след като корабокруширалия на чужда планета специален агент Максим унищожава Централната предавателна станция и армията на Земята на дедите бива победена от Севера.

Убиец на бъдещето

Futrix Studios – геймстудио, основано от дизайнера Килтрън МакКини, който някога се е трудил за Ritual Entertainment (SIN, Heavy Metal F.A.K.K. 2) – се похвалиха, че работят върху чисто нов тримерен шутър от първо лице за PC. Той ще се казва Future Killer, а неговото действие ще се развива в далечното бъдеще на планетата Земя. Вие ще сте единственият оцелял след неуспешен генетичен експеримент. Засега обаче не е ясно от какъв точно графичен енджин ще бъде захранван.

Всички допускаме грешки. Някои са по-големи, а други по-малки. Но тази, която направи той, бе различна. Родена от невинност и подхранена от гордост, тя бе най-ужасната от всички... Но за да може да я разберете напълно, ще трябва да ви разкажа цялата история на този млад воин. Още от самото ѝ начало.

Можеш ли да избягаш от своята съдба?

Всичко започна още преди години, когато принцът на Персия се завърна след успешно завършилата битка с могъщия махараджа. Като плячка, той и баща му бяха взели неговата нещастна дъщеря, принцеса Фара и два от най-ценните артефакта от съкровищница му – странна

Две души в един воин

PC
XBox
PS2
GC

Prince of Persia: The Two Thrones

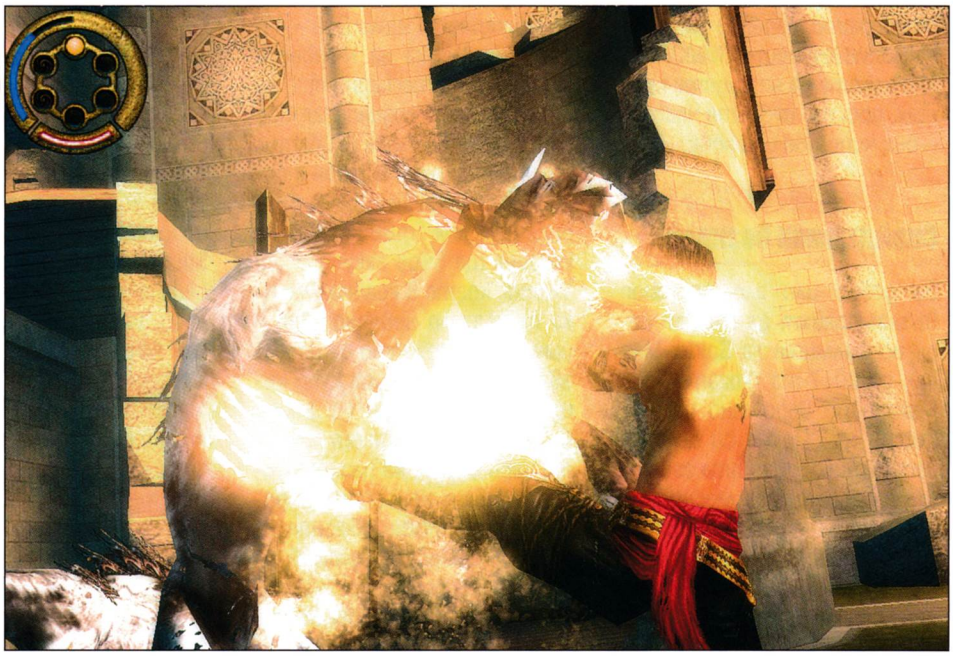
жанр: **Action/Adventure** | издател: **Ubisoft** | **http://www.princeofpersiagame.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

кама и голям пясъчен часовник. Ако само нашият герой знаеше, че тези предмети могат да превърнат техния собственик във всесилен и безсмъртен бог, който умее да контролира времето, надали щяха да загинат толкова невинни души.

Но, уви, той нямаше никаква представа какво стои пред очите му. И заслепен от победата и жаден за още слава, той бе подмамен от подмолния и смъртно болен везир, готов на всичко, за да запази своя живот. И Пясъците на времето бяха освободени. В резултат на това кралството на младия принц бе почти унищожено, а жителите му – превърнати в демони. Единствено той, Фара и везирът останаха непроменени. Тогава някакси успя да поправи стореното. Но когато се завърна в своя роден дом, разбра, че действията му и безразсъдната игра с времето са родили мистичен звяр на име Дахака, чиято единствена цел е да го открие и убие. Така бе принуден да отпътува до Острова на времето, да се върне назад в миналото и да предотврати създаването на самите пясъци, за да отстрани своята грешка още в своя зародиш. И успя...

Пътешествие до Вавилон

Но приключението на принца на Персия все още не е завършило. Той си мисли, че сега, след като съумя да промени съдбата си и да избегне смъртта като



графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

победи Дахака, всичко ще дойде на мястото си. Но ето, че сгреши за пореден път. При това много повече, от когато и да било. Мнозина останаха с впечатление, че след като се завърна от прокълнатия остров, той е бил сам. Но това не бе вярно. Принцът реши да освободи Кайлина, енигматичната Императрица на времето, вместо да я убие. И я поведе към своя дом във Вавилон, за да намерят мир и покой. И по този начин обрече всички на смърт. Отново...

Докато пътуваше към родния си град на своя кораб заедно с жената, която неволно бе обикнал, нашият герой въобще не подозираше какво го очаква. Злият везир бе жив! И бе успял да превземе, опожари и подчини на своята воля почти цял Вавилон. Нещо повече – в неговите ръце бе попаднала и необикновената кама. И сега

единственото нещо, което трябваше да направи, за да освободи отново Пясъците на времето и да се превърне в безсмъртно създание, е просто да я забие в самата императрица. Която принцът реши да пощади...

Тук започва и новата история. Вижте сами как този път нашият герой най-накрая ще осъзнае, че не трябва да се опитва да променя грешките, сторени от него, а да посреща открито последствията, които те са донесли.

Една магическа приказка

След като вкараха поредицата в правия път с приказната The Sands of Time и се опитаха да я направят по-динамична и по-брутална с кръвясалата Warrior Within, сега Ubisoft ни предлагат нещо средно между двете. Без съмнение The Two Thrones е най-добрата Prince of Persia-игра въобще. От една страна, защото някои от нейните нововъведения са точно това, от което екшън-приключенския жанр се нуждае. И от друга, защото авторите очевидно са осъзнали, че не ни трябва толкова озлобен, безстрашен и коравосърдечен принц, който е готов на всичко, за да постигне целта си. Без значение колко трупове ще остави по пътя си. И поради тази причина са го направили по-уравновесен и са върнали приказната атмосфера от The Sands of Time. Но разбира се, са запазили и уникалната система за водене на битки, която Warrior Within въведе. Което определено е доста разумен ход.

Хищникът и неговата плячка

Сега действието в новото приключение протича основно по покривите на Вавилон. Принцът се е превърнал в истински хищник, който върви тихомълком по парапетите, подскача от една сграда на друга с помощта на няколко нови трикове, плаши гълъбите и пълзи към своите врагове, за да ги издебне в гръб и да ги елиминира с две-три добре премерени удари на своята кама – основното оръжие в играта.

Това са първите нововъведения в поредицата – елементите на стелт и бързите убивания. Противниците ви вече реагират на шумове, така че например ще трябва да се стремите да не трошите малките керамични вазички, разпръснати навсякъде из нивото. А и обикновено враговете не ви виждат, ако се намирате над тях. Този факт прави катеренето по покривите и въобще – достигането на по-високи места в играта – една от основните ви цели. Представете си само как с няколко ловки подскока между ета-

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лицензa за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

жите на къщите и с едно бързо притъркаване по стената успявате да се доберете до патрулираща по тясната уличка гад, заставате зад нея и я намушквате по особено ефектен начин. Или пък как се спускате надолу с главата по свободно висящата от тавана верига и се нахвърляте върху човека отдолу. Общо взето принципът на бързите убийства е да не бъдете видени въобще, да се приближите достатъчно близо до някого и сте готови. Противникът е мъртвец, стига да натиснете левия бутон на мишката колкото пъти е необходимо в правилния миг. Изпуснете ли момента, врагът ще отреагира и ще ви спре. Така на практика можете да убиете абсолютно всеки с изключение на босовете, макар елементът на изненадата да го има и при тях по един или друг начин. Разбира се, въвеждането на бързите убийства не означава, че не може да се биете и по добрия стар начин – лице в лице с едно или две оръжия. Отново ви очакват огромен набор от комбота, съобразени с предметите около вас, всяко едно от които може да видите как точно се изпълнява от основното меню на играта.

Тъмната страна на принца

За съжаление, когато везирът убива Кайлина и се превръща във всемогъщ крилат бог, принцът също бива частично засегнат от опустошителната сила на магическия пясък. По лоши стечения на обстоятелствата към лявата му ръка се сраства дълга и назъбена верига, която засиява с жълтеникав блясък. В героя се зарежда една нова душа. Друго Аз – Тъмният принц, в който нашият герой често ще се преобразява. Нещо като доктор Джекил и мистър Хайд.

Уви, трансформацията става автоматично, а не когато играчът пожелае. Но това не прави играта с пясъчното изчадие по-малко интересна и различна. На външен вид то е просто уникално. Кожата на нещастния принц потъмнява, на места се образуват остри шипове, очите му светват в жълто, дрехите му стават мрачни и раздърпани, косата му приема формата на гарвановочерен пламък, а по цялото му тяло се оформят жълтеникави, подобни на трайбъл татуировки, ивици, които мъждукат и го правят още по-зловещ. В този момент принцът е няколко пъти по-силен и издръжливи, а веригата, за която ви споменах малко по-рано, оживява и се превръща в неговото най-смъртоносно оръжие. Той я размахва като луд и прави на кайма всички около себе си. Дори има отделни комбота, свързани с нея. Бързите убийства също се изпълняват именно с веригата. Вместо да наръгва противниците си с кама, както прави Светлия принц, неговото тъмно превъплъщение, което има необичайно добро черно чувство за хумор, директно ги души. Уви, здравето му спада постоянно малко по малко, което ще ви принуди или да бързате като луди и да достигнете до вода, за да приемете нормалния си облик, или да търсите трескаво предмети, напоени с пясък, да ги потрошите, да изсмучете съдържанието им и да възстановите силите си. Особено напрегнато става при преодоляването на поредица от капани. Докато с добричкия тип може да си се кумите по сто часа, преди да решите кога точно да се шмугнете между две въртящи се назъбени колела, с лошия принц не може да си позволите този лукс.

Динамичност

За да разнообразят и да направят пътя към тронната зала, разположена в най-високата част на прословутата Вавилонска кула, още по-разчупен, на два пъти в The Two Thrones ще се впуснете в диви надпревари с колесници, водени от по два коня. През това време ще трябва да се стремите да не се натресете в някоя сграда, да отблъсквате противниците, които скачат върху вас и едновременно с това – да се опитвате да накарате останалите вражески двуколки да се разбият. Честно казано, имах лоши предчувствия за този момент от играта. Но след като го видях със собствените си очи, останах приятно изненадан. Каквото и да си говорим, надпреварата с колесници освежава цялостния геймплей и го прави супердинамичен.

За това спомагат и битките с босовете. Най-запомняща се, естествено, е тази с гигантското чудовище на арената. Но и другите не отстъпват на нея. В една например ще трябва да забиете камата в тила на гадта, за да започнете да я управлявате собственоръчно и да я блъскате в затворените врати, за да я накарате да капне съвсем. А при финалния бос определено ще се озорите, тъй като ще мерите сили с него на няколко етапа.

Пясъчните сили

Разбира се – без тях не може. Всичко на всичко те са точно четири на брой. Ще връщате времето назад, ще го забавяте, ще отблъсквате насъбралите се около вас противници и ще убивате някого моментално. Честно казано, най-полезни са първите две. А благодарение на въвеждането бързите убийства, последните някакси губят предназначението си.

Джордан Мехнер вероятно все още не може да повярва как една негова на пръв поглед обикновена идея за скоклив персийски принц, избягващ десетки зъбати капани и съсичащ враговете си със своя ятаган, само за да спаси любимата си от ръцете на зъл везир, може да се превърне в няколко десетки милиона долара. Да му е честита славата.

На нас ни остава просто да се наслаждаваме на онова, което успя да роди тя през последните няколко години. Защото The Two Thrones може и наистина да се окаже последната игра, посветена на принца на Персия.

Владимир Тодоров

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" BENQ, 17" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon 2,5Ghz,
GeForce 5600, 17" Samsung monitors
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД

Битката за Средната земя – такава, каквато никога не сте си я представили

PC
XBox
PS2
GBA

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Жанр: **RTS** | издател: **Electronic Arts** | **www.bfme2.ea.com** | излиза: **началото на 2006-та**

След като за изненада на мнозина лицензът на любимото на всички ни произведение на Толкин първоначално бе разцепен на две, в началото на 2005 година ЕА хванаха чука и наковалнята, извадиха го от прахта, запретнаха ръкави и го обединиха наново! В момента те могат да правят игри както по филма, така и по книгите на легендарния фентъзи писател.

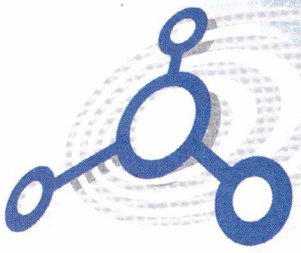
И точно тогава се роди гениалната идея да дадат зелена светлина на The Battle for Middle-earth II. Това е нова екшън-ориентирана стратегия, която за щастие няма да се опитва да ни забие в някакво алтернативно развитие на събитията след унищожаването на Единствения. Тя просто ще напомпа и обогати достатъчно добре изглеждащия ѝ предшественик със сцени, битки и герои, извадени директно от богатото книжно наследство, което гениалният английски филолог ни е завещал. Но дали ще успее да се справи с всички недостатъци, с които оригиналът бе съпътстван?

Войната за пръстена

Изненадите, които ЕА ни готвят, са много. Сега вместо четири враждуващи фракции ни очакват цели шест. Роханците и гондорците са обединени в една обща – мъже на Запада. Исенгард и Мордор отново са тук, но на тяхна помощ са се притекли дребните и лукави гоблини и техните приятели-зверчета (включително лесно обидчивите паяци от Мраколес, които тормозеха Билбо в "Хобит", както и едни доста опасни гиганти). За да изравнят силите, авторите логично са решили да включат още две раси – елфи и джуджета, които, разбира се, подкрепят западняците. Всяка една от фракциите ще има специфични особености, в които ще бъдат най-добри. Например гоблините са изключително подвижни, докато джуджетата са майстори-занаятчии.

Така че пригответе се за още по-големи и по-зрелищни битки, защото Войната за пръстена тепърва предстои да се развихри с пълна пара. Както по земя, така и по вода. Да, този път ще можем да водим сражения и с кораби, което открива пред нас какви ли не нови стратегически възможности.

От ЕА са положили доста усилия да създадат колкото се може по-реалистична водна повърхност. И от технологичното демо, което се върти в нета, си личи, че са успели. Отраженията и сенките са просто невероятни. Коритцата се полюшват плавно, а вълните се разплискват в скалите с неподозирана грациозност. Уви, не можах да видя никакви флотски сблъсъци. Но от ЕА обещават всяка враждуваща страна (но не и отделна фракция) да разполага с набор от по четири различни плавателни съда. Какви точно ще бъдат те обаче, все още не е разкрито.



WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	560Kbps [70KB]
БЪЛГАРСКИ	3.4 Mbps [420KB]
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	1120Kbps [140KB]
БЪЛГАРСКИ	10Mbps [1.2MB]
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	40.00лв.

Покритие в кварталите: Дианабад, Дървеница, Мусагеница, Изток, Витоша, Младост 1, Младост 2, Младост 3, Студентски град

Безплатен телефон за информация
0800 18 400

Ти си на ход

Спомняте си уникално добре пресъздадения умален модел на Средната земя, от който планирахте следващия си ход, нали? Е, този път там ще се завихрят доста по-задълбочени тактически действия. Ще можем да строим сгради, за да събираме ресурси, да обучаваме войници и да ги поставяме в гарнизони, за да охраняваме дадена територия. И всичко това ще протича на ходове. Естествено, когато се стигне до битка, тя ще бъде в реално време. Т.е. нещо като поредицата Total War. Дори ще може да разделяме армиите и да ги изпращаме на различни места, за да нападат или защитават.

Друго доста голямо нововъведение в поредицата ще бъде начинът, по който се строят крепостите. Сега това ще става навсякъде, а не на определени за тази цел места. А сградите в тях бъдат подобрявани от вас самите, тъй като концепцията за тяхното автоматично осъвременяване в зависимост от това колко често ги използвате, отсъства. На всичко отгоре всяка враждуваща фракция ще има свои собствени уникални ъпгрейди. Например западняците разполагат с кули от слонова кост, която ще им дава допълнителна видимост.

Отново ще можем да комбинираме и батальони един с друг, но сега ще имаме възможността и да ги разформироваме, и да променяме разположението на формациите в тях. Освен това разработчиците са се постарали да обърнат внимание на някои недоразумения от първата част като например това, че дори кавалерията да нападне пиконосци в гръб, тя отново става на кайма. Сега за щастие няма да е така.

Героите от Средната земя

Към внушителния брой герои като Арагорн, Гандалф, Леголас и Саруман, ще видим още доста нови попълнения. Включително Елронд, за чието озвучаване ЕА са се докопали до Хюго Уийвинг. Но също така и Глоин – крал на народа на Дурин, Глорфиндел, Змийския език, Том Бомбадил, когото хобитите ще могат да призовават, за да им помага по пътя за Брее, и т.н. Дори ще можем да си създадем свой собствен, като избираме измежду раса, модел, броня, дрехи, оръжие и специални сили! Нещо повече – сега из картата ще се мотка Ам-гъл, заедно със своето Безценно.И който играч успее да го намери пръв и да го убие, ще получи Единствения. Благодарение на него ще има възможността да призове на своя страна супергерой! Саурон за страната на лошите и буреносната версия на Галадриел, позната ни от първата част на филма – за добрите.

Тези двамата ще бъдат изключително мощни, но това не означава, че не могат да бъдат убити. Още повече, след като веднъж Ам-гъл бъде гътнат, той ще се появи отново, така че и другият играч да има възможността да го открие и да го наеме, за да открадне пръстена.

Големите надежди

Лично моите очаквания за тази игра са големи. Не само защото ще мога да взема участие в легендарната битка при крепостта на Саурон в Дол Гулдур или пък да спася Графството от Шарки. Или пък защото този път специалните сили ще бъдат двойно повече и няколко пъти по-ефектни. По-скоро съм оптимист, тъй като ЕА изглежда наистина са си взели поука и са се погрижили да отстранят всички недостатъци, които попречиха на първата част да се превърне в една наистина невероятна стратегия.

Владимир Тодоров

GAMES X extreme
www.x3m-games.net
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" - ПЛОВДИВ
EXTREME - BONUS
AMD Barton 2500+, DDR512RAM, GeForce FX5600/5700
1 ул. "ген. Д.Николаев" 33 тел.: 032/ 641 866
2 бул."6 Септември"128 тел.: 032/ 649 700 в кино ФЛАМИНГО
3 NEW бул."В. Априлов"20
ПЛАТИ 1 час
ИГРАЙ 2 часа
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ

ЕКИПЪТ НА ИГРАТА

Graphics/Artwork: **Shane Gurno**
Programming: **Ben Gokey, Chris Rhinehart**
Level Design: **Eric C. Biessman, Timothy Moore**
Sound & Music: **Kevin Schilder**
Executive Producer: **John Romero**
Project Director: **Brian Raffel**
3D Engine: **John Carmack**

Heretic

След като през 1993 разтърсиха пазара на игри с мегахита DooM, заедно с неговото продължение разпространителската фирма Activision пусна и друга суперуспешна игра, която за жалост остана леко в сянката му. Името ѝ е Heretic: Shadow of the Serpent Riders. Тя се появява на 31 март 1994-та година, а идеята ѝ е да пренесе играчите на DooM в нов фентъзи свят. Поемате роля на единствения оцелял sidhe (виж карето). В същото това време се появяват и драконовите конници, носещи смърт и разрушения, както е описано в дебелите древни книги.

Те са трима демони, които се прехвърлят от свят на свят и оставят след себе си само хаос и пустош. След като покоряват седемте велики нации на света, те се предизвикват един друг на дуел. Оцелява само най-добрият, хитрият и силният – D'Sparil. И вие се впускате в преследване с цел отмъщение. Или може би

да намерите собствената си гибел

В играта има "само" три епизода с по девет нива, по едно от които е скрито, а версия 1.2 добавя още два. Първият започва в доковете, през които навлизате в града на прокълнатите – едно от укрепленията на D'Sparil, и завършва в предверията на ада (Hell's Maw), охранявани от два железни лича, които де факто са финалните босове на нивото.

След като ги преборите обаче, разбирате, че ако не запечатате адските порти отвътре, гадините ще продължат да нахлуват в нашето измерение. В следващия епизод сте във вътрешността на преизподните предверия. Там срещате доста нови гадини, част от които са много по-неприятни и трудни за убиване.

След като достигнете до Хаотичните портали (Portals of Chaos), убиете двата минотавъра и запечатате вратите, разбирате, че отново сте изтървали D'Sparil и се впускате отново в преследване. Вече се намирате в двореца на главната гадина и не ви остава нищо друго, освен да се срещнете лице в лице с нея. Следва поредната порция свирепи противници, поредното обикаляне из коридори и отворени пространства и накрая – гибелта на D'Sparil!

След победата се отварят два портала, водещи до новите нива – The Ossuary и The Stagnant Demense. За жалост те не предлагат нови оръжия или гадини. За сметка на това нивата са малки и гъсто населени – в двете количеството лошковци със сигурност се доближава броя на предишните три – дори и

броят на босовете накрая е утроен

Макар и правена с графичната машина на DooM, Heretic има доста подобрения – скачането във вода вече мята пръски, труповете се пръскат на летящи парчета, които после падат (вместо просто да пльокнат на пода), има поглед надолу и нагоре, скокове, плуване, дори героят ви може да лети при благоприятни атмосферни обстоятелства.

Мрежовата игра е съобразена със стандартите от края на миналия век – IPX мрежа или през сериен кабел. Броят играчи е до четирима, а типовете игра са деттмач и кооператив. И всичко това вървеше перфектно на 486 с 4 MB RAM, 512K VGA карта, гарнирани с фън в неограничени количества...

Ако имате носталгични забежки по празниците, Heretic е една игра, която си заслужава да пробвате. Дори и само демото – шеъруер нивата са само 2.5 MB. А ако имате проблеми с пускането ѝ – погледнете в PC Mania 10/2004 статията, озаглавена "DOSBox – най-краткият път към класиката".

Пеню Дачев

КОИ СА SIDHE?

Името sidhe се произнася "шее" и идва от ирландската митология. Това е раса, на външен вид подобна на човешката, но чийто представители са надарени със свръхестествени сили. Елфическите същества могат да летят, да променят формата си и обикновено се явяват в ранни зори. Заемат ключово място във вярванията на хората като техни защитници и помощници, а също така и като пазачи на планините и езерата в Ирландия и Шотландия.

GAMES X
КЛУБНА КАРТА
***
ВЗЕМИ СВОЯТА БЕЗПЛАТНА КЛУБНА КАРТА - ЗА ДА ИГРАЕШ ПОВЕЧЕ И ДА ПЛАЩАШ ПО-МАЛКО!

www.folk.bg

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** мтел и глобул

discolights

превърни мобилния си телефон в подвижна дискотека! включи стереото и нека партито започне сега! НОВО **28035**

топ хитове

мелодия	моно	поли
играта - beyond the game НОВО	27862	27863
хамъра и пазванта - кажи ми НОВО	27864	27865
нина николина - със затворени очи НОВО	27866	27867
устата - нови таланти НОВО	27868	27869
atb - humanity НОВО	27870	27871
sugababes - push the button НОВО	27872	27873
the black eyed peas - my humps НОВО	27874	27875
madonna - hung up ХИТ	27876	27877
каризма - минаваш през мен ХИТ	27878	27879
james blunt - you're beautiful	27880	27881
tatu - all about us ХИТ	27882	27883
ricky martin feat amerie - i don't care ХИТ	27884	27885
sean paul - we be burning ХИТ	27886	27887
craig david - all the way	27888	27889
akon - belly dancer	27890	27891
morandi - love me ХИТ	27892	27893
50 cent - disco inferno ХИТ	27894	27895
juanes - la camisa negra ХИТ	27896	27897
green day - wake me up when september ends	27898	27899
gorillaz - feel good ХИТ	27900	27901
the pussycat dolls - don't cha ХИТ	27902	27903
kati garbi - esena mono	27904	27905
shakira & alejandro sanz - la turtura ХИТ	27906	27907
daddy yankee - gasolina	27908	27909
руски филм - бригада ХИТ	27910	27911
предаване - big brother ХИТ	27912	27913
азис и устата - точно сега	27914	27915
анелия - не спирай НОВО	27916	27917
преслава - нямам право НОВО	27918	27919
вероника - сериен лъжец НОВО	27920	27921
малина - нека да не знам ХИТ	27922	27923
райна - любов по скалата на рихтер	27924	27925
мария - не те обичам ХИТ	27926	27927
камелия - в сърцето си ми ти ХИТ	27928	27929
анелия - как предаде любовта ХИТ	27930	27931
гергана - последна вечер	27932	27933
ивана - време за мъже ХИТ	27934	27935
ивана - ние сме номер едно ХИТ	27936	27937
ростислава - слънце мое ХИТ	27938	27939
глория - влюбена в живота	27940	27941
ивана - доза любов ХИТ	27942	27943
емилия - за мен забрави	27944	27945
анелия - всичко води към теб ХИТ	27946	27947
преслава - безразлична	27948	27949
камелия - ти ела ХИТ	27950	27951
филм - кръстникът	27952	27953
филм - чengeто от бевърли хилс	27954	27955
филм - матрицата	27956	27957
филм - войната на таралежите	27958	27959

видео клипове

мария - не те обичам 28005; камелия - в сърцето си ми ти 28006; райна - любов по скалата на рихтер 28007; анелия - как предаде любовта 28008; ивана - време за мъже 28009; устата - нови таланти 28010

ивана - ние сме номер 1 28011; мария - желая те 28012; малина - нека да не знам 28013; глория - пияна вишна 28014; глория - свобода 28015; анелия - всичко води към теб 28016

гергана - последна вечер 28017; камелия - ти ела 28018; преслава - дяволско желание 28019; ъпсурт - 3 в 1 28020; яростно опасна 28021; възбуда с цвете 28022

мръсница от всякъде 28023; руси мацки не изпускай 28024; изкъпи се с мен 28025; ненаситница 28026; секси дупе 28027; дупето на сара 28028

прелъстителка 28029; за всеки по нещо (над 18 г.) 28030; френска любов (над 18 г.) 28031; див секс (над 18 г.) 28032; женски ласки (над 18 г.) 28033; толкова е страстна 28034

преслава - финални думи

видео клип 28036; тема 28037; картинки 28038, 28039

моно 28040; поли 28041; true 28042

СЪНОВНИК

сънищата са един сложен лабиринт, в който имате нужда от истински пътеводител. ние ви предлагаме този пътеводител да бъде нашият мобилен съновник. въведи думата която най-точно определя твоя сън и ще получиш подробното му тълкувание

28043

важно: телефонът ти трябва да поддържа кирилица

28051

НОВО румънеца и енчев san sanana

видео клип 28044; моно 28047; поли 28048; true 28049

картинки 28045, 28046, 28050

цветни картинки

28052, 28053, 28054, 28055, 28056, 28057, 28058

28059, 28060, 28061, 28062 (ти мен уважаваш ли ме или не ме уважаваш), 28063, 28064 (искаш ли да се чукаме)

28065, 28066 (изяж ме), 28067, 28068, 28069

28070, 28071, 28072 (сосен секс), 28073, 28074, 28075, 28076

28077, 28078, 28079 (сосен секс), 28080, 28081 (бързай бавно), 28082 (сосен секс), 28083 (луд съм по теб)

28084, 28085, 28086, 28087 (искам твоето тяло еротично), 28088, 28089, 28090

TRUE TONES топ фолк хитове

азис и устата - точно сега	27960
анелия - не спирай	27961
мария - не те обичам	27962
малина - нека да не знам	27963
камелия - в сърцето си ми ти	27964
ивана - време за мъже	27965
анелия - как предаде любовта	27966
райна - любов по скалата на рихтер	27967
ивана - ние сме номер едно	27968
гергана - както никой друг	27969
ивана - доза любов	27970
глория - влюбена в живота	27971
емилия - за мене забрави	27972
анелия - всичко води към теб	27973

TRUE TONES

лафове и звуци

майсторе, оправи ме	27974
не вдигай шефа е	27975
шефе лющят ти дисплея	27976
непознат номер	27977
уф, кой досажда пак бе	27978
търсят те некви токчета	27979
абе морски, нема ли да вдигнеш вече	27980
о, пепи... дай едно кило	27981
имате ново съобщение	27982
докажи поне веднъж, че си мъж и го вдигни	27983
ко са пра'иш че не чуваш теб търся	27984
ти мене уважаваш ли ма или не ме уважаваш	27985
църка ти gsm-а	27986
търсят те на хендито	27987
хайде време е за работа	27988
внимавай батка, може и да е ченге	27989
пич вдигни го де	27990
генерал борисов, документи за проверка	27991
леле тоя как е зацапал свещите	27992
шушляк на мобилния	27993
абе я вземи го прочети тоя sms най-накрая	27994
някой някакви други желания да има	27995
гад мръсна	27996
на тоя простак не искам да му вдигам	27997
айде baby вдигни го	27998
принце имате повикване	27999
айшето от факултето	
асане любовницата са обажда, вдигни го тоз телефон най на края	28000
како дай левче, господ здраве да ти дава	28001
направо съм номер 1 съм	28002
свирки правим секви	28003
за к'га ще се вардим	28004

бг софийски транспорт представя:

ХИТ

градски транспорт в границите на СОФИЯ

28091

искаш да пътуваш до младост, люлин, обеля или където и да е в СОФИЯ, но не знаеш как да стигнеш до там. а може би стоиш на спирката и покрай теб минават тролей, трамвай, автобуси или маршрутки, но за къде пътуват не знаеш. е, ние ти решихме проблема. помислихме за всички пътуващи в СОФИЯ.

речници

анлийско-български 28092; българо-английски 28093; френско-български 28094; българо-испански 28095

необходимо е вашият GSM да поддържа кирилица!

логочистачка

за модели нокиа и самсунг

преди / след

не те ли дразни логото върху любимата ти картинка на дисплея

изчисти го сега

изпрати **28096** на номера за поръчка

sudoku пъзел

маниашка главоблъсканица с четири нива на трудност. разреши ги и ще се почувстваш удовлетворен!

28097

теми

28156, 28157, 28158

28159, 28160, 28161

28162, 28163, 28164

28165, 28166, 28167

лога

THE ROCK 28098; 28099; sex is cool 28100; 28101; BMW 28102; 28103; 28104

ЦСКА 28105; 28106; 28107; 28108; porsche 28109; 28110; 28111; SUZUKI 28112

Audi 28113; PLAYBOY 28114; 28115; 28116; F1 28117; I ♥ SEX 28118; 28119; SEX фурия 28120

28121; 28122; Bad Girl 28123; RENAULT 28124; 28125; 28126; The Fast and the Furious 28127; NISSAN 28128

sms картинки

sex желаеш 28129; що така бе мене? 28130; 28131; 28132; победа!!! 28133; McLaren 28134; пие ми се 28135; sex услуги 28136; ще те излижа 28137

обичам те 28138; fresh.bg 28139; 28140; прегръщам те 28141; погледни ме в очите... 28142; Chelsea FC 28143; само да ми паднеш 28144; miss you! 28145; пий бавно 28146

любовен пожар 28147; 28148; оставете ме на бира 28149; искам да те цункам 28150; 28151; ох... 28152; 28153; вземи ме 28154; найде булка да правим люлка 28155

как да поръчам?

пример за поръчка: 65160N → 2260

индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM-и: N Nokia; SI Siemens; SA Samsung; E Sony Ericsson; A Alcatel; M Motorola

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@folk.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.folk.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава безплатен TOP продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонамента може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Премиум java игри, видеоклипове и теми за мобилни телефони и еротичното съдържание изискват изпращането на два SMS-а. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

Как въпросната автомобилна поредица стана most wanted в своя клас

Need for Speed Series

Need for Speed: Most Wanted – какво да каже човек за нея: убийствена графика, убийствен звук, нечовешки фийлинг. Играта не случайно е една от the most wanted, така де, най-търсените в момента. Но откъде тръгва всичко? И най-големият новак в гейменето знае, че поредицата NFS не е от вчера. Предлагам да направим един скок назад във времето, когато мощността на процесорите все още се измерваше в мега, а не в гигахерци и когато да имаш повече от 8 MB RAM беше лукс, който не всеки можеше да си позволи...

THE NEED FOR SPEED

THE NEED FOR SPEED 2

THE NEED FOR SPEED

Годината, когато започва всичко, е (сега ми се струва толкова далечна) 1995-та. EA все още не е утвърденият софтуерен мастодонт, който познаваме днес. Излезли са едва две версии на FIFA-та. До този момент жанрът на рейсърите е тотално доминиран от Test Drive – поредица, която за съжаление не издържа на конкуренцията през следващите години и потъна в забвение някъде след петата си част. Но в онази година тя е била в своя зенит – може би не единствената, но определено най-известната.

Отрочето на EA стартира с амбициозната задача да отвее всяка конкуренция с поне две обиколки. Действително първото NFS обира овациите на не твърде огромната по това време геймкритика: системните ѝ изисквания са процесор Pentium на 90MHz, 8MB RAM и 4MB място на харддиска – тогава това са характеристики на доста сериозен за времето си дзвер! Играта обира точките на конкуренцията с реализма си ("Колите са като истински!", възкликват геймжурналисти, друг път не видели такова нещо; по пистите има трафик, присъства и полиция) и възможностите си за игра през модем. Единствен проблем е графиката, която не е най-добрата за момента, но както се казва: за всичко си има време.

NEED FOR SPEED 2

Минали са две години от излизането на родоначалника на серията, детайлите са се увеличили с 50%, вследствие на което необходимите мерахерци са се удвоили и вече са 166. Играта е достъпна само за притежателите на най-новия "шедьовър" на Microsoft – Win 95. Продължението е доста различно от предшественика ѝ – графиката вече не е минус, а на ниво геймплей нещата вече са други. Край на линейните писти с чекпойнти, всички трасета вече са на принципа на обиколките – стандартни състезателни маршрути. Вярно, с доста скокове, остри завои и стръмни участъци, но усещането вече не е като това в старото NFS. Също така за съжаление отпадат и преследванията с полицията. Играта се превръща в обикновена гонка с коли...

Няколко месеца по-късно е издадена SE или Special Edition версия, която добавя няколко нови коли (някои от които скрити) и нови писти, декорът около пътя "оживява" (въртящи се вятърни мелници и други благинки), но остава все така тих и безшумен. Подобрено е AI-то на компютърните ви опоненти и те вече адекватно реагират на вашите действия и се опитват всячески да ви противодействат. Ако обаче ви писне да надигравате изкуствения интелект, специалното издание изкарва на сцената тежката артилерия: поддръжка на игра в мрежа през IPX-базирана мрежа, която е с една идея по-напреднала от модема като начин за мултиплейър игра.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

EA бързо-бързо се връщат в правия път с една от най-добрите части на поредицата. Триумфално се отбелязва завръщането на блюстителите на реда по магистралите – пътните полицаи. Дори за пръв път е добавена опцията да влезете в ролята на полицай и да се опитвате да спрете по всякакъв начин състезаващите се (опция, за която лично аз много съжалявам, че не присъства в Most Wanted между другото). Добавени са купища ефекти като нощно каране, дъжд (който не оказва кой знае какво влияние върху управлението на колата, но е хубаво, че присъства), анимирани фонове и всякакви други екстри. Най-накрая графичната машина позволява детайлно изобразяване на щетите по колата, но... такива няма. Возилата са напълно неразрушими, а причината за това е доста тривиална – всички коли са лицензирани истински модели и естествено никой автомобилостроител не би искал да види продукта си разпарчетосан, пък било то и в компютърна игра.

NFS 3 дълго време остава еталон за рейсър, като дори част от наследниците му не могат да го изместят от челното му място.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Четвъртата част излиза набързо след предшественика си, но се явява поскоро еволюция, отколкото голяма крачка в някаква посока. NFS 4, макар сама по се-

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

бе си нелоша игра, не изглежда като истинско продължение. На практика тя е Hot Pursuit с екстри, най-голямата от които е, че колите вече могат да се чупят. Край на неразрушимите таратайки или поне така изглежда... Бричките не просто се разпадат външно, но и по-важните им части се повреждат при удар. Поправката на тези повреди струва пари, които пък се печелят в новия режим Career, който е малко по-различен от присъстващите дотогава Турнири.

Някои стигат дотам да нарекат High Stakes просто NFS 3 с нови коли и възможности те да се повреждат. Лично аз не бих стигнал чак дотам... Но да продължим нататък.

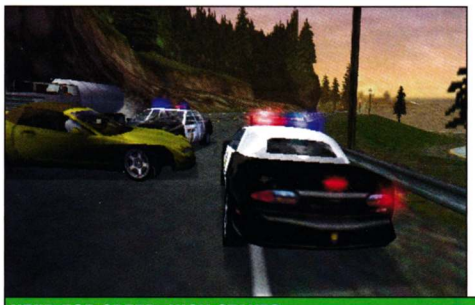
NEED FOR SPEED 5: PORSHE UNLEASHED

Още помня яркожълтата корица на PC Mania с тази игра на нея от 2000 година. :) Както подсказва името, играта представя автомобили на един-единствен производител – немския концерн "Порше". Ще трябва да се вживеете в ролята на тестов пилот за компанията, който трябва да изпълнява най-различни поръчки на важните клечки. Докато го правите, ще се запознаете с историята на фирмата и моделите коли, произвеждани от нея. По-голяма реклама от това, здраве му кажи. За пръв път се появяват неща, които днес смятаме за естествени – по-късите алтернативни пътища например. Графиката е значително подобрена и дори вече през стъклата на колата може да се види как шофьорът върти волана или сменя скоростите. Гонки с полицаи вече няма, но само за да се завърнат триумфално в

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

За добро или зло, повече продължения на тема "игра с коли само от една марка" няма. Вместо това EA са връщат на утъпкания път на преследванията с катаджии. За съжаление персоналният компютър като платформа е отстъпил мястото си на конзолите и играта излиза първо за PlayStation 2 и Xbox. За PC е портната по-слабата Xbox версия на джиткатa, чиято графика отстъпва на тази на своя PS2 събрат.

Това обаче не означава, че играта е лоша. Дори напротив – лично аз съм прекарал адски много часове с нея, дори с няколко приятели бяхме открили начин така да се блъснем в мантинелата на някой остър завой така, че колата да се превърти по точно определен начин и да падне отново на колела в правилната посока :P. За сингълплейър постиженията се дават медали – бронзов, сребърен или златен, както и точки, които служат за отключване на коли и писти – нищо не става достъпно от само себе си. Докато в PS2 версията точки се взимат и за особено ефектни каскади или скокчета с колата,



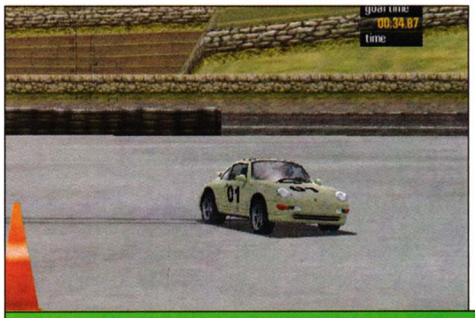
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

нищо такова не присъства в изданието за PC. Полицаите са поумнели и вече има няколко нива на преследване, подобно на системата със звездичките от GTA 3. На по-високите нива колите им стават по-бързи, а понякога пристига и хеликоптер, който ви бомбардира с... експлодиращи варели! :)

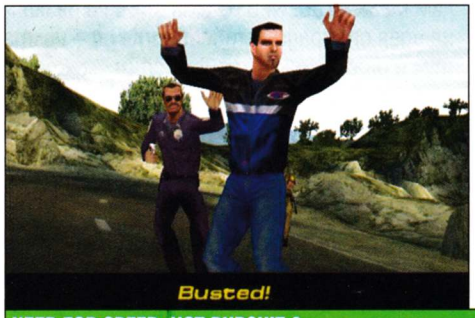
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

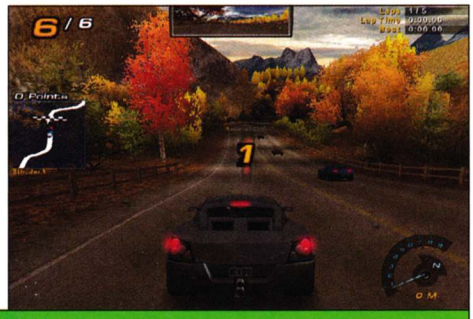
Две думи определят идеално тази част от поредицата: [i]Бързи и яростни[/i]. Тази игра сякаш е вдъхновена от филма, запалил у адски много хора страстта към тунингованите коли и нелегалните преследвания по улиците на голям мегаполис. NFS: U има съвсем различна идея от предшествениците си – целта тук е да събирате точки "стил", с които да отключвате разни неща всеки път, когато стил-о-метърът (хехе, нова дума :)) се запълни.

Ъпгрейдите по колата са разделени на две – производителност (performance) и външен вид. Перформънсът подобрява статистиките на возилото ви и така печелите състезания по-лесно, а промените по външния вид правят таратайката ви по-готина и това повишава репутацията ви, която пък увеличава скоростта на събиране на точки "стил" т.е. по-бързо и лесно купувате ъпгрейди. :) Въ-



NEED FOR SPEED 5: PORSHE UNLEASHED





NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

ведени са новите видове състезания drag и drift. При първото карате по права линия като целта е ръчно да смените скоростите в най-подходящия момент, а при второто задачата е да правите номера с колата като се плъзгате по пътя. В играта има точно 111 мисии, но понеже няма 111 различни писти, по някое време ще се усетите, че минавате през все едни и същи участъци от града и това може да стане леко досадно. Вече може да се играе и онлайн на сървърите на EA (които обаче затварят врати на 13 януари 2006, тоест след по-малко от месец...). Графиката на джитката също е сериозен плюс – тя изглежда просто зашеметяващо заради всички отражения, отблясъци и неонови светлини.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

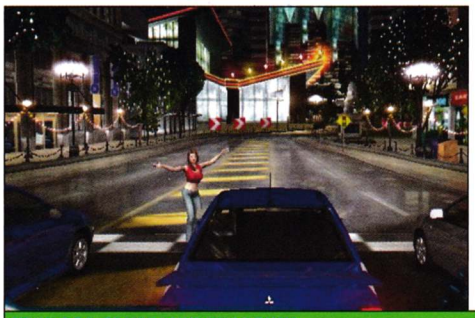
Общо взето същата история като High Stakes: геймърите дълго се чудят дали да приемат U2 за пълноправен наследник или да го оплюят и хвърлят на лъвовете. Концепцията не се е изменила много за изминалата година от Underground 1 – пак имаме задачата да превърнем колата си във връх на технологиите и кича. Този път всичко е подплатено с история – няколко нещастници ви прецакват и вие се озовавате в нов град, където се налага наново да градите репутацията си на лош чичка. Това става като участвате в ъднърграунд състезания, които обаче трябва да намерите в града чрез лутане по улиците. По този начин – чрез шматкане – трябва да намерите и магазините за нови части. В гаража ви има карта, откъдето да се прехвърлите до по-важните събития, но първо – там не се отбелязват всички състезания и второ – магазините не се отбелязват въобще. Добавени са някои нови предизвикателства, като това да си извоюваме място на корицата на някое списание, което ви носи още $$$. Набива се в очи, че колите отново са неразрушими, макар при сблъсък ясно да се чува звук от потрошени стъкла и изкривен метал.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

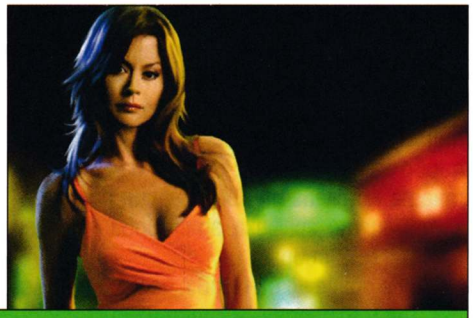
Ако пренебрегнем носталгията по доброто старо време, категорично най-добрата част. Съчетава в себе си както нелегални състезания с тунинговани и облепени с лепенки коли, така и преследвания с полиция в градски условия. Отлична графика, удобен интерфейс за намиране на състезания, адреналин в големи дози – играта си има всичко необходимо. Целта ви в нея е да се изкачите до номер едно в листата за най-издирвани хора от полицията, като всичко това е посолено със сносна история и доста добри междинни филмчета (когато онова ченге в началото ми одраска BMW-то с ключ, ми се щеше да мина през монитора и да му фрасна един в зъбите, за вас не знам).

Need for Speed е уникална поредица, в която няма игра, за която да може да се каже, че е отявлено лоша. Всяка една от сериите си има собствен чар и си струва да се пробва. Накъде ще поеме EA по-нататък, не се наемам да кажа. Но стига сме се ровили в миналото, ами дайте да се връщаме в настоящето, че много носталгия в малък обем не е на добре. И успех с превръщането ви в Най-Търсеният. Ако още не сте го постигнали, време е!

Пламен Димитров



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

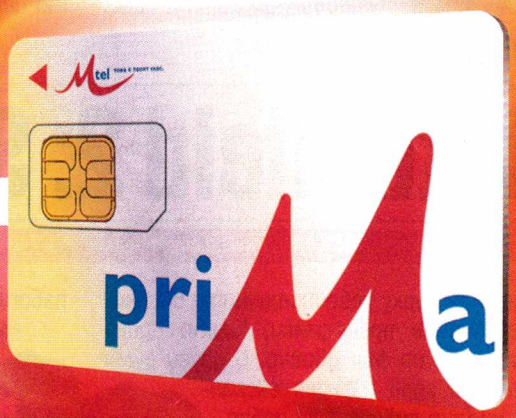


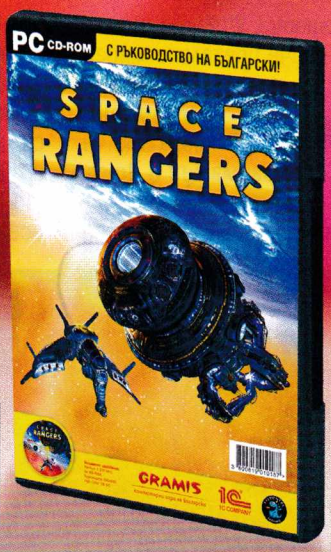
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

ЧИСТО ЩАСТИЕ!

Спечелете
златен йероглиф на щастието
или **компютърна игра**





1. Купете промоционален Prima пакет.

2. Ще получите скреч карта.
Изтъркайте повърхността й и проверете дали щастието е на ваша страна.

3. Ако видите китайския символ за щастие, получавате йероглиф от чисто злато.
Ако там пише игра, получавате компютърна игра.

MART доставя карти

Период на промоцията: 03.10.2005 г. до 31.01.2006 г.

това е твоят глас. използвай го. priMa

Да, наближава Коледа. Гадно временце – сезон на мъглите, на вечните базари и разпродажби, на предколедни обещания на геймразработчиците. Сезон на хитовете и сезон на провалите. Определено сезон на експанжъните. Едва ли е имало някакво съмнение за съдбата на батълфийлдовския такъв. Не и след ефекта, който постигна двойката. Да, голяма част от старите фенове я приеха доста скептично в началото. Но това беше просто страх пред новото, преди да я поемат и заиграят не по-малко от предишните две серии на играта.

Спецфорци

Та, за какво става дума. В Battlefield 2: Special Forces ще поемете ролята на войник от някоя от шест специални части на различните нации. Това са американските флотски Тюлени, британските SAS, руските Спецназ, MEC (Middle Eastern Coalition) и две бунтовнически сили за цвят. Добавени са нови оръжия, превозни машини и допълнителни рангове за нет класацията ви. Отново фокусът на битките пада върху урбанистичните високоадреналинови престрелки, което вдига количеството фън двойно. С други думи си имаме един изряден експанжън и нищо повече – за добро или за лошо.

Защо всъщност нито съм изпаднал във фенски възторг, нито в критично съжаление? От една страна, играта предлага доста нови неща. Ако погледнем сухите факти, пакетът съдържа сам по себе си достатъчно новинки, на които да ви се спрат очите. От друга, те са прекалено малко и почти не успяват да разчупят или обогатят геймплея така, както на времето направиха Road ot Rome и Secret Weapons of WWII за Battlefield 1942.

Имате например 8 нови карти. Отново на тях могат да се съберат до 32-ма души от всяка враждуваща страна, пуцащи се в свободното си време. Наистина сред тях има големи попадения. Например напълно завършения космодрум с всичките му тунелчета и поддръжни сгради и луди престрелки около ракетите. Или пък летище, комбиниращо едни от най-ожесточените битки из коридори със снайперски и хеликоптерни дуели над него. И на финала островът, където, въпреки тропическия екстериор, няма да срещнете почти нищо от атмосферата на Battlefield Vietnam и отново акцентът пада върху урбанистичните сражения.

От гледната точка на прогеймърите

това са чисто турнирни карти с перфектен баланс и структура за средни и големи отбори, но редовият батълфилдаджия не винаги иска да е "под пара", докато цикли за разпускане в края на тежкия работен ден или седмица. Новите изцяло градски карти обаче прекалено много приличат на старите (Karand например) и в тях като че ли размахът и вдъхновението на дизайнерите се е изгубило пред лицето крайните срокове. Специално за почитателите на Iwo Jima има неин римейк, в който талибаните се опитват да завладеят американски самолетоносач – отново доста добра комбинация от морски баталии и престрелки из коридори и затворени помещения.

Между другото, не се учудвайте, че до момента, а и до края на статията, ще си говорим само и единствено за мултиплейъра. Да, Battlefield Special Forces предлага солова игра, също както и оригинала си, и да – ботовете не са чак толкова недоклатени кухи лейки, като в SW: Battlefront 2 например, но все пак са с една идея по-дебилни от повечето плейъри. А и макс 16 души на карта си е куцо, откъдето и да го погледнеш. Малка забележка: говорейки за качествата на хората по сървърите – горното твърдение важи за немските и UK-ските, у нас положението е... бе айде да не коментирам.

Бръм-Бръм

Какво би бил един Battlefield без превозните средства, а? Ми клип на "Ъпсурт" без Галя от "Каризма" или PCM без Орлин Широв и Морган Кроу – тоест нещо незавършено. В случая няма да се спирам на всяка машинарийка поотделно (иска ми се, ама главния ще ми отреже главата... и двете). А и акцентът на геймплея, както вече споменах, се е преместил доста осезаемо от танковите баталии към

За спецчастите няма прегради

PC
XBox
PS2
GBA

Battlefield 2: Special Forces

3D Shooter | издател: **DICE/EA** | **www.ea.com** | хардуер: **P 1.7 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

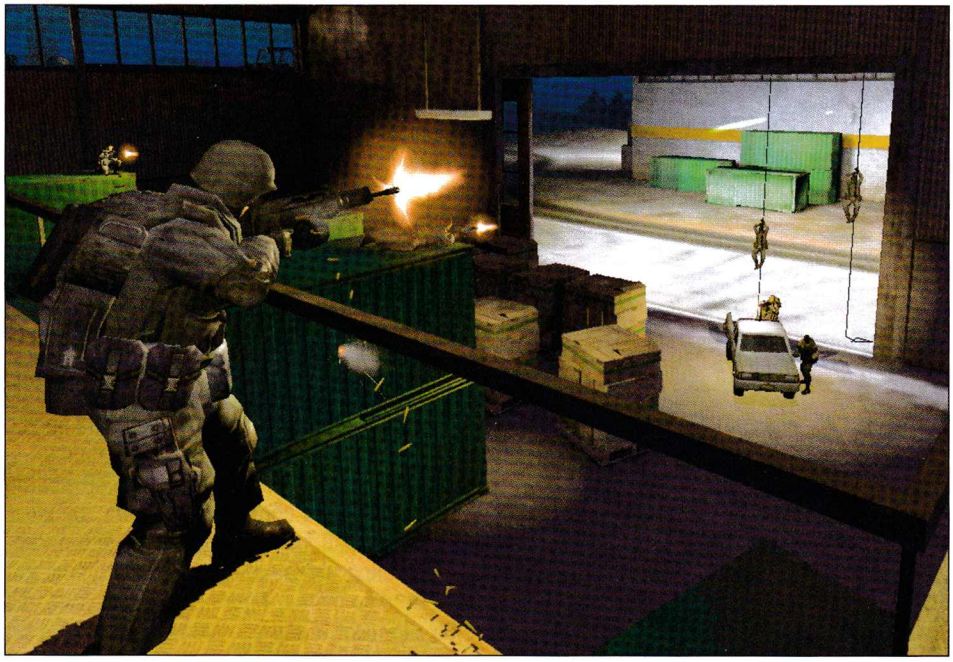
ПЛЮСОВЕ

- 8 нови карти
- Ориентация към отборна пехотна игра, а не към машини
- Спецназ

МИНУСИ

- Само 8 карти :(
- Ужасни бъгове, които могат да ви попречат да я подкарате
- Спецназ само на две от картите

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5



мен-ту-мен пуцанията. Дори и на най-големите карти съотношението тежки танкове и бронетранспортьори към камикадзета с базука и ислямистка пропаганда в главата е в полза на вторите. За сметка на това драстично е увеличена бройката на леките и бързи превозни средства, които са адски кекави и крехки, но в ръцете на човек, добре познаващ картата и класа си, са перфектното средство за бързи прониквания в гръб и нанасяне на сериозни удари по вражите сили или разрушаване на стратегическите им сгради.

Както споменах в началото, имате 6 фракции за игра, всяка със специфичните си машинарийки, но дотам свършват разликите. Поради малкия брой карти, на които можете да играете с тях, феновете на руските Spetsnaz няма да ги срещнат повече от два пъти, а и в името на баланса пушкалата и превозните средства са почти идентични.

И... надявам се да ми бъде простено това, не знам как да изразя радостта си от

новия Technikal

– това са същите бръмбазъци, познати до болка на феновете на Command and Conquer: Generals. Става дума за пикапи с монтирани на гърба 50-калиброви картечници. Дали ще ги използвате за масова резачка на пехота (за разлика от танковете, тук картечарят е доста по-добре защитен фронтално и в опасност само от снайперисти) или за бързо стоварване на малък взвод в тила на врага – решението е ваше (или на командира) и винаги е правилно.

Да, отново има система за избор на един от играчите за глобален командир, който да поставя цели пред отбора. Всъщност на базата на новите промени тиймплеят (и то съгласуваният такъв) е станал в пъти по-важен, отколкото беше преди.

Пипната е и системата за Интернет ранкинг, но промените са изцяло козметични и отново са създадени с целта да се напаснат към добавените нещица в геймката. Вече има възможност да получите умението за пробиване на различни повърхности, при което в зависимост от оръжието, с което сте се екипирали, ще раздавате правосъдие, независимо дали врагът е на открито, примижал е зад тънка като картон дъсчена ограда или се скатава зад вратата на някоя сграда.

Bugzzzzz

Оки, когато имаш едно студио с традиции като DICE и един огромен разпространител като EA, най-малкото, което можеш да очакваш от експанжън към техен лийд продукт, е да е запазил всичките си бъгове, че и да добави нови. Явно обаче момчетата разработчици са бачкали доста под пара да хванат последните срокове.

Като се започне с малки, но за сметка на това доста дразнещи проблеми с постоянни дискънекти и нестабилност на някои сървъри, свинщини в менютата за рефреш на сървър листата и т.н. Минем през безобразния патфайдинг (не, наистина понякога се учудвам в какви ръбчета на текстурата мога да си натроша танка) и се спрем на една цяла одисея от зависваща система, перманентна нестабилност, абсолютно и непреклонно желание да се сработи с няколко модела съвсем читави видеокарти и разбира се – огромното дисково пространство и незнайно колко пачове, нужни, за да подкарате играта. Но пред истинските спецчасти няма прегради, нали. А и това не пречи на Special Forces да е най-маниакалният експанжън за най-маниакалния отборен шутър, описан в най-маниакалното списание от автор-психопат.

Георги Панайотов

P.S. Весела Коледа и Нова година, пичове;)

Пънчбол – градът на мозъчните донори!

Действието се развива през 50-те години на миналия век в маниакално изглеждащия ретро-футуристичен град, носещ звучното име Пънчбол. На пръв поглед в това райско кътче цари идиличен живот – послушни роботи се грижат за разтапящи се от щастие хора, млади двойки се разхождат по китно украсените със зеленина тротоари, а усмихнати полицаи патрулират, возейки се в своите летящи автомобили. Общо взето всичко наоколо е цветно и красиво... До момента на вашата поява.

В един щастлив за вас миг ще изпълзите от почвата – мястото, в което сте прекарали последните 20-на години – и ще отправите поглед към ослепителното слънце, осъзнавайки, че не знаете къде се намирате. Миг по-късно в главата ви ще нахлуе натрапчивият въпрос – защо част от тялото ви липсва, а червата ви се подават от зеещата встрани от корема ви дупка. Но съвсем скоро ще забравите за всичко това, а цялото ви същество ще се изпълни с едно непреодолимо желание – задоволяването на глада за пресен човешки мозък.

PC
XBox
PS2
GBA

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

жанр: **Action/Adventure** | издател: **Wideload / THQ** | **www.stubbsthezombie.com** | хардуер: **P1.2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **3**

Зомбиращо приключение с привкус на фасове

Понякога осъзнавам, че ми е омръзнало да избивам пълчища зомбясали трупове, докато спасявам вселената от техните набези. Дотегнало ми е и да се присмивам на рахитичните им движения, дори и да раздробявам саморазлагащите им се тела. Направо ми дойде до гуша от всичко това и точно поради тази причина нямам търпение да ви представя другата страна на монетата – Stubbs the Zombie.

Тази игра ще преобърне представата ви за кървави, садистични, изпълнени с черен хумор екшън-приключения. В нейния свят кльопането на мозъци и създаването на непобедима армия от зомбита са единствените цели. А поемете ли управлението на най-изродското, постоянно захапало димящия си фас зомби, което особено много обича да изсмуква сивото вещество на хората, за пръв път ще осъзнаете колко яко е да сте мъртви. :-)

Наръчник на младото зомби – "Рационално използване на мъртвото тяло"

Много е важно да узнаете, че Стъбс не се спогажда с никакви оръжия – нито огнестрелни, нито хладни. Поради тази причина ще ви разкрия тайната на четирите смъртоносни умения, които той е разработил, за да се справя с противниците си.

графика	
звук	
геймплей	
общо	6

УНИЩОЖИ ЧОВЕШКАТА ЦИВИЛИЗАЦИЯ, МОЗЪК ПО МОЗЪК...

Идеята, че основното занимание на играча да "продъвква" път в черепната кутия на поредния непознат, може от някои да се приеме като брилянтно. За да се насладите обаче напълно на този симулатор на зомби, трябва и да играете като такова. Спрете ли веднъж, за да се замислите малко над това, което правите, значителна част от удоволствието си отива. Макар за добрите страни на играта да съм почти абсолютно съгласен с Асен, тук ще изредя няколко неща, които според мен е пропуснал да спомене.

Едно от добрите неща в тази игра, е нейната краткост. Това звучи противоречиво, но е и основната причина така добре да се насладите на цялото приключение. Геймплеят на Stubbs, изключителен и зарибяващ, лесно би се превърнал в отегчение, ако играта се минаваше за повече от 10 часа.

Графиката, макар и действаща прекрасно за нуждите на играта, според мен има леко поостарял вид. Не казвам това заради филтъра, който прави целия разиграващ се на екрана ви комико-ужас да изглежда като стар филм. Като капак трябва да се отбележи и че играта е доста тежка откъм системни изисквания - в това отношение съперничи дори на F.E.A.R.

Stubbs има великолепен саундтрак, дело на групи като "Death Cab for Cutie", "The Flaming Lips" и "Oranger". За съжаление обаче останах с впечатлението, че по време на играта като фон има почесто тишина, отколкото музика.

Друг проблем е, че Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse изобщо не ви позволява сами да се сейвате. Съжалението тук идва заради това, че има няколко отлични сцени, които мнозина с удоволствие биха искали да преиграят.

Борис Цветков

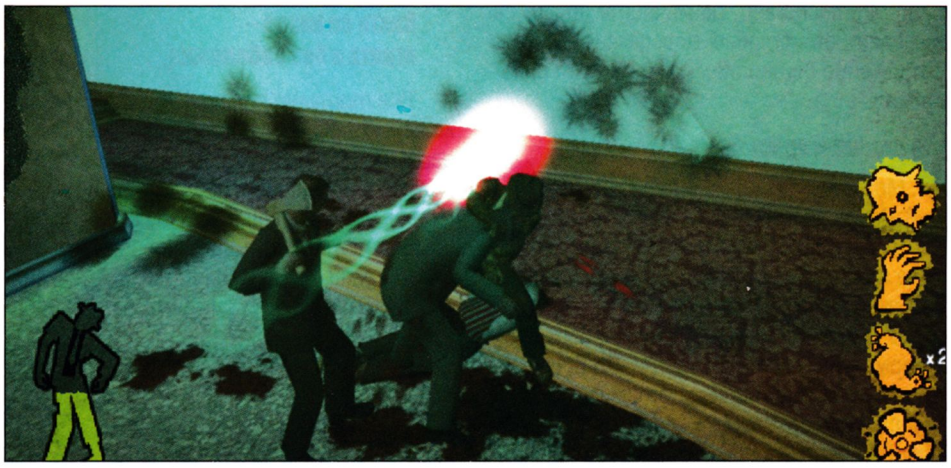
графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

www.thecitadelclub.com
плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 31 януари
ТЕЛ: 971 49 34

Първото представлява изпускане на токсични газове, с които зашеметявате всички наоколо и ги превръщате в лесни жертви, чиито мозъци просто чакат да бъдат наръфани. Второто средство за убиване са взривяващите се черва на Стъбс, които той може да хвърля и детонира. Следващото "оръжие" е любимото ми. Кръстил съм го "подчиняващата ръка". В действителност това е десният горен крайник на нашия герой, който той често откъсва и захвърля в избрана от вас посока. След това остава само да поемете управлението на ръката и с пълзене да откриете подходяща жертва, да я издебнете изотзад и да скочите на главата й. По този начин ще превърнете въпросния противник в подвластна марионетка, която да управлявате, а това е наистина полезно, защото ще ви поднесе възможността да използвате и различни пуцала.

Последното средство за разчленяване на трупове, което в действителност е най-скучно, е главата на Стъбс, която той старателно отвърта и търкулва с грацията на професионален боулинг играч. Разбира се, тя се таралянка по земята известно време, след което експлодира.

Храненето с пресни мозъци ще ви позволи да използвате тези умения по-често, защото по този начин те се "зареж-



www.nintendo.bg

GAME BOY micro

Макро удоволствие в micro формат!

дат". Естествено, различните атаки се нуждаят от строго определено количество "сиво вещество", за да бъдат използвани.

Подчини врага

Можете да превърнете всеки враг във ваше подобие като изядете мозъка му или просто го убиете. Също така и вече трансформираните от вас създания ще могат да заразяват жертвите си и така малко по малко да увеличават броя на армията ви от немъртви. По време на отчаяните ви опити да утолите мозъчния си глад, ще се натъкнете на различни видове противници – обикновени граждани, въоръжени с необикновени оръжия от сорта на брадви и лопати; полицаи, военни и др. Също така на няколко пъти ще се изправите пред нещо като босове, които обаче не са никак трудни за преодоляване. Но определено един от най-култовите моменти от играта е размазващото движение, с което Стъбс откъсва ръката на даден противник и започва да го налага с нея.

Пушещото зелено зомби, нашият същински антигерой, е способно да управлява различни превозни средства, включително: кола на въздушна възглавница, армейски джип, танк, трактор и дори една рунтава, бяла овца. За съжаление обяздването на горкото животинче не е част от самия геймплей, но ще го видите в една много забавна ин-гейм анимация, която сто процента ще предизвика силно раздвижване в лицевите ви мускули.

Halo енджин

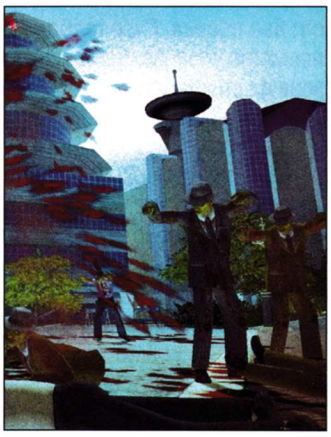
Може би вече сте дочули, че визуалната част от играта е разработена въз основа на графичната платформа, използвана при създаването на Halo. Това е неоспорим факт, но честно казано прилики с въпросното заглавие почти не се откриват. За щастие нещата не стоят както при Quake 4 и DooM 3, които са като едноятични близнаци. Като оставим тази подробност на страна, мога спокойно да заявя, че геймката изглежда невероятно. От пръв поглед си личи, че ретро-футуристичният град е създаден с голяма доза въображение, а околната среда е наситена и впечатляваща.

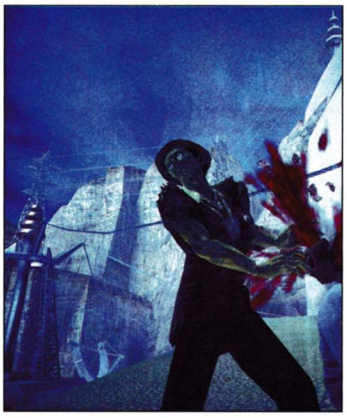
Във визуално отношение играта има една лека особеност – минава през нещо като филтър, който я кара да изглежда като стара филмова продукция. По този начин се постига особено внушение, допълващо размазващата атмосфера. Може би единственият проблем е, че минималните изисквания, които са зададени от фирмата-производител, не отговарят с точност на реалните, които играта притежава. Или с други думи – ако искате да се насладите на пълната красота на Stubbs the Zombie, ще трябва да се сдобиете с мощна кошница.

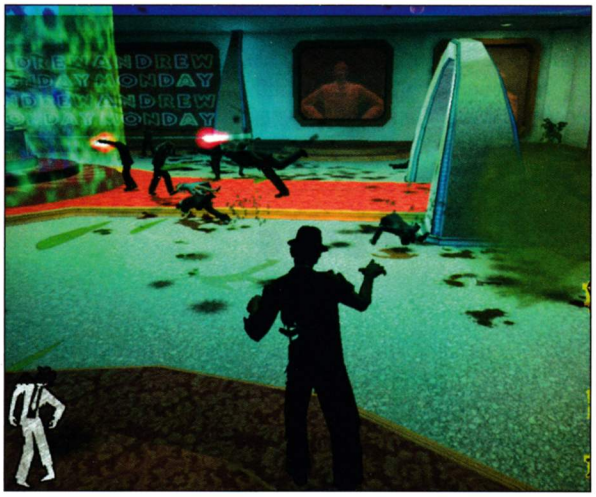
Както се казва – играта е без забележка

Тя е тотално попадение в екшън-приключенския жанр. От една страна, благодарение на оригиналната идея играчът да погледне през очите на безмозъчно зомби и да се бори за дебилната му кауза, създавайки стотици негови подобия. И от друга – заради възможността да разчленявате собственото си тяло, да откъсвате чужди крайници и да подчинявате противници на своята собствена воля. Като добавим и напълно професионалното озвучение, забавните коментари, които пускат жертвите, и лицензираният саундтрак, който ще ви пренесе директно в 50-те години с едни от най-горещите хитове от онова време, можем напълно спокойно да заключим, че играта е зомбиращо яка.

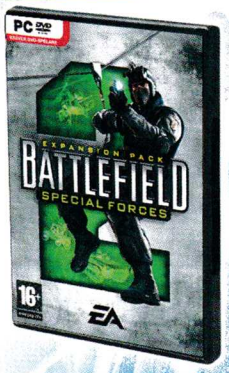
Асен Георгиев



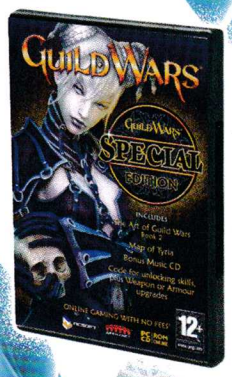




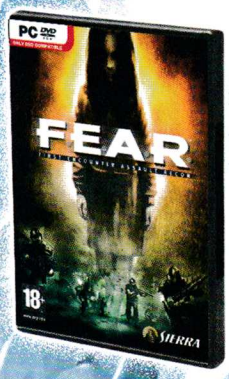
Най-очакваните заглавия на годината вече в магазините PULSAR GAMES!



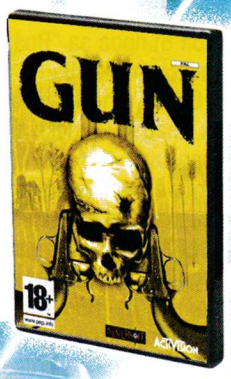
BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES



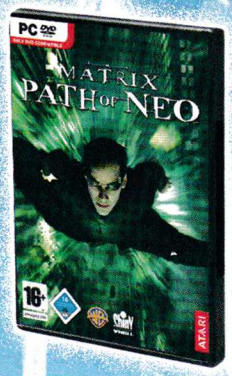
GUILD WARS: SPECIAL EDITION



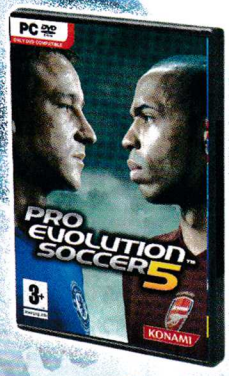
F.E.A.R.



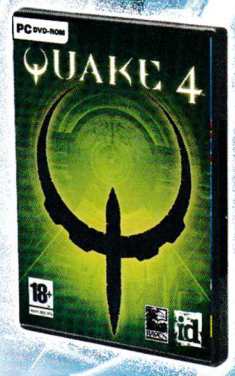
GUN



THE MATRIX: PATH OF NEO

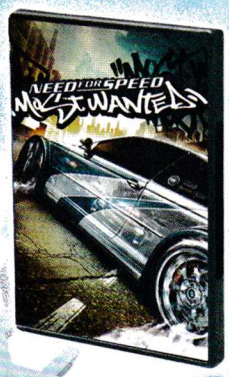


PRO EVOLUTION SOCCER 5

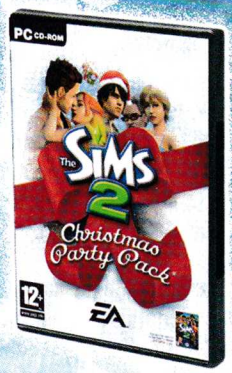


QUAKE 4

FIFA 06

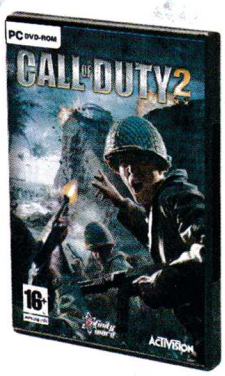


NFS: MOST WANTED



THE SIMS 2: XMAS PACK

HARRY POTTER: GOBLET OF FIRE



CALL OF DUTY 2

Спечели Sony PSP с PULSAR.BG!

Единственото, което трябва да направите, за да участвате в томболата е да закупите игра за PC, PS, PS2 или PSP от **http://www.pulsar.bg** до **31 декември 2005**! Колкото повече игри купите, толкова по-голям шанс имате да спечелите новата портативна конзола на Sony. ЩЕ има и други награди – за повече информация посетете **http://www.puslar.bg.** Печелившите ще бъдат изтеглени в предаването **Game Guide** по телевизия ММ в началото на месец Януари.

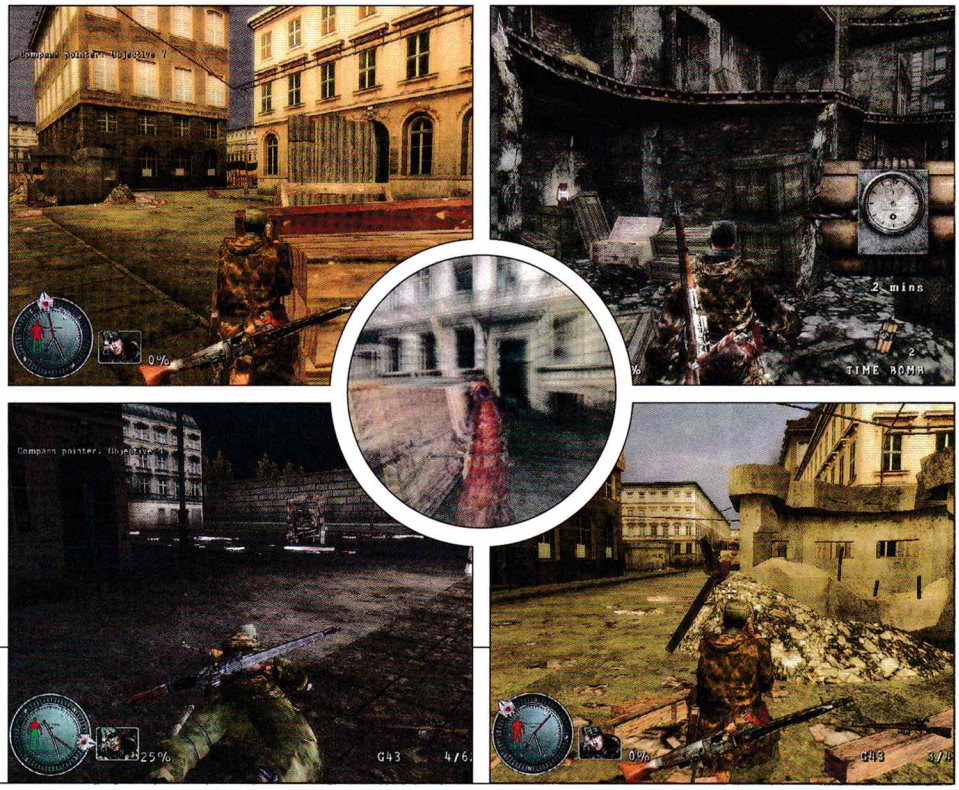
МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | УЛ. "ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

WWW.PULSAR.BG

Когато разбрах, че програмистите от Rebellion Software готвят тази игра, моментално си спомних за един страхотен филм, който бях гледал наскоро. Може би вече сте се досетили, че става въпрос за "Враг пред портата", в който се разказваше за Втората световна война и по-конкретно – за живота на един млад съветски снайперист. Sniper Elite преплита в себе си основни стелт елементи с възможността за снайпване, а получилата се комбинация ви кара да се почувствате като истински хищници, които дебнат своята плячка от засада. Постоянно ще бъдете принудени да се придвижвате възможно най-тихо, докато се опитвате да откриете подходяща позиция, на която да се закотвите и от която да снайпвате необезпокоявани.

За хора със здрави нерви



PC
XBox
PS2
GBA

Sniper Elite

жанр: **Stealth** | издател: **Ubisoft / Rebellion Software** | **http://www.rebellion.co.uk/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Sniper Elite отразява събитията, случили се през 1945 г., когато Втората световна война е навлязла във финалната си фаза. Руснаците са на прага на Берлин, а отчаяните немци се борят свирепо, за да спасят, ако не друго, то поне собственото си достойнство. Главният герой, чието управление ще поемете, е американец, завършил една от най-престижните военни школи.

Той е сред най-точните снайперисти в света и ненапразно носи прякора "Орлов поглед". Основната мисия, с която е натоварен младият солджър, е да не позволи на руските войници да откраднат разработки, касаещи немските ядрени програми. За да постигнете успехи в това начинание, което бележи началото на Студената война, на моменти ще трябва да работите дори рамо до рамо с германците. А понякога ще ви се налага да разчитате единствено на собствените си умения.

Търпение му е майката

На пръв поглед Sniper Elite не е нещо по-различно от поредния фърст пърсън шутър, отразяващ събитията от средата на четиридесетте години на миналия век. При по-задълбочено вглеждане обаче ще открием, че играта предлага малко по-особен геймплей. Цялата сингълплейър кампания се състои от десетина мисии, които, от своя страна, са разделени на по-малки задачи. Sniper Elite, както си личи и от самото заглавие, е геймка, в която основен момент е дебненето и умелото боравене с различни далекобойни, пробиващи черепи, оръжия. Имайте предвид, че през повечето време ще трябва да сте много наблюдателни, защото враговете ви са скрити на всевъзможни места. При това толкова добре, че понякога посмъртно не можете да ги видите. Поне докато не извършите някое конкретно действие (застрелването на определен обект или преминаването през дадена улица).

По време на всички изпитания, на които ще се бъдем подложени, докато разцъкваме соловата кампания, ще трябва да се придържаме към стелт поведение, ако не искаме на бърза ръка да отпътуваме към отвъдното. Хората, които смятат, че ще могат да излизат лице в лице срещу вразите и да ги покосяват в близък бой, могат просто да се ориентират към някое друго заглавие по темата. Тези от вас, които са търпеливи по природа и притежават здрави нерви, обаче ще се насладят на моменти, които не биха открили в обикновените пуцалки.

Хедшот мания

Тъй като вашият герой е обучен в една от най-добрите военни школи в света, логично е да е получил достатъчно добра оръжейна култура, която да ви позволи да използвате няколко различни вида снайпери. Освен тях обаче ще гърмите и с пистолет със заглушител, динамит, гранати, тежка картечница и други подобни, които ще крадете от труповете, които ще оставяте след себе си.

Общо взето в играта съществуват доста средства за убиване, но бъдете сто процента убедени, че по една или друга причина през по-голямата част от времето ще ви се налага да сте със снайпер в ръка.

Именно заради това програмистите от Rebellion Software са решили да прибавят няколко ефекта, свързани със снайпването. Например, когато треснете някоя по-трудна за реализиране "глава", камерата автоматично ще проследи полета на куршума от дулото на пушкалото ви, та чак до кратуната на противника, която впоследствие ще видите разпръскана по монитора си. Този ефект не се отнася само за хедшотовете, но се появява най-често при тях.

Длъжен съм да отбележа, че това е една от малкото игри, в които има значение от какво разстояние се опитвате да уцелите дадена мишена. Ако стартирате Sniper Elite и решите, че мерникът ви нещо не е в ред, донякъде ще сте прави. Но не съвсем, защото мерникът си е съвсем читав. Причината за понякога неточната стрелба е фактът, че върху траекторията на куршумите се отразява разстоянието, от което сте произвели изстрел.

С други думи, ако гръмнете по противник, който се намира на двадесет метра, ще можете да му отнесете канчето без проблеми. Но ако правите същото, когато мишената ви е на шестдесет метра, няма да ви е толкова лесно да го улучите в главата още с първия си опит. Така че отваряйте учебниците по балистика. ;)

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Повишена смъртност. За съжаление на вашия герой...

В интерес на истината соловата кампания не е от най-лесните, на които съм попадал. Причините за това са няколко. Една от тях е компасът, който ще можете да наблюдавате в долния ляв ъгъл на монитора. Той изпълнява няколко функции: показва нивото на здравето ви, четирите посоки на света и би трябвало да отчита откъде ви обстрелват противниците. Обаче понякога това не се получава и куршумът може да ви светне от най-неочакваното място. От друга страна, някои от задачите, с които се нагърбвате, не са обяснени достатъчно ясно и докато разберете какво и как точно трябва да свършите, ще ви се наложи да умрете поне няколко пъти :).

За нарастващия процент на смъртността ще се грижат и добре скритите вражески снайперисти, заради които трябва да сте постоянно нащрек, ако не искате мозъкът ви да се разнесе по близките сгради.

Пребий другарче

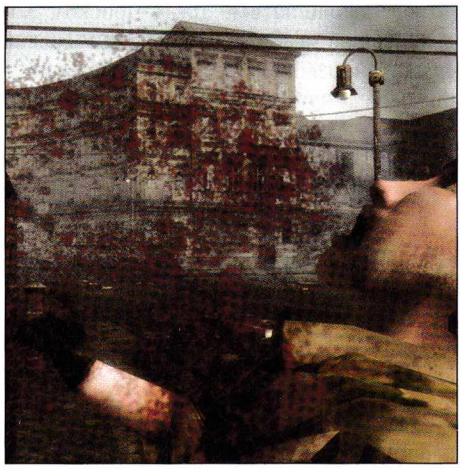
За малко щях да забравя да ви кажа, че играта разполага и с мултиплейър режим, който може да се разцъква през LAN или с високоскоростна Интернет връзка в режими Deathmatch, Team Deathmatch или Assassination. Естествено, тук ще имате възможност да променяте външния вид на своя солджър.

Играта определено е по-забавна, когато знаете, че снайперистът на отсрещния покрив е истински човек, отколкото когато се сражавате срещу досадни компютърно управлявани опоненти. Усещането да се изправиш срещу реален враг винаги е било в пъти по-адреналиново.

Последни думи

Не съм споменал нищичко за визията на Sniper Elite, защото напоследък по отношение на този аспект се пише все едно и също. Сега ще ви споделя кратко и ясно – играта не е особено тежка, изглежда добре, а всичко наоколо спомага за пресъздаването на атмосферата, витаеща в Берлин през последните дни на войната. В интерес на истината геймката е качествена и я препоръчвам горещо на всички почитатели на подобен тип заглавия. Друг е въпросът, че лично аз не намерих в нея нищо, което да ме накара да си спомням за съществуването ѝ след, да речем, една седмица. Това е проблем на повечето новоизлезли игри – изглеждат добре, стават да ги врътнеш, но не предлагат нищо кой знае колко запомнящо се.

Асен Георгиев



PlayStation 2 | PC DVD-ROM

STIRLING INDUSTRIES Ltd
тел: 02/ 951 61 32
e-mail: info@nintendo.bg

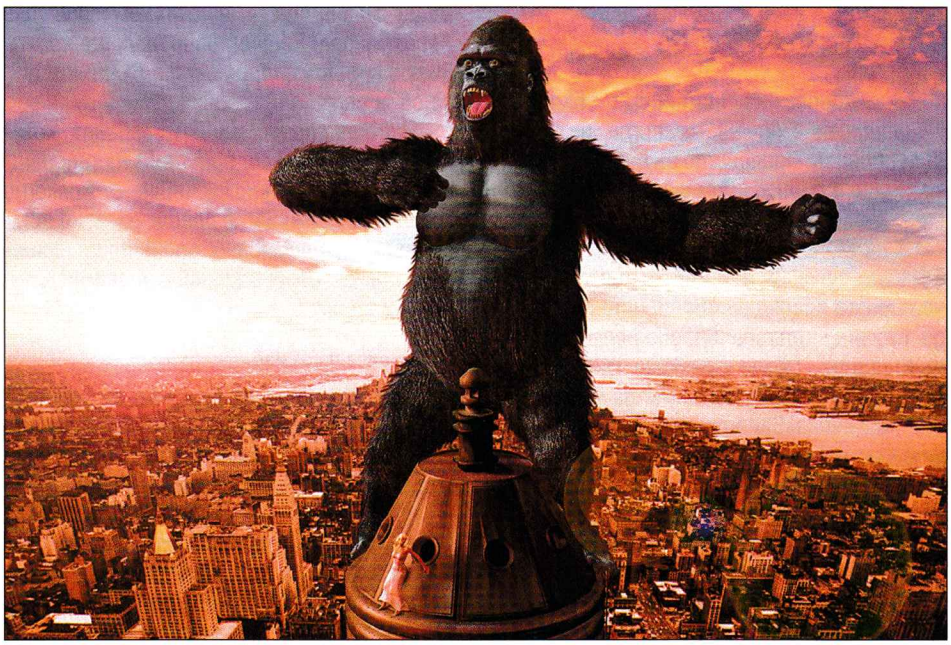
UBISOFT

Открийте тъмната страна на Принца

PC Mania

PRINCE of PERSIA
THE TWO THRONES

Не знам какво е вашето мнение по въпроса, но в главата ми все понатрапчиво се върти една мисъл: името Джак сякаш носи някаква специална магическа рецепта. Използвано във филм или игра, то веднага прави съответното заглавие запомнящо се и смислено. За да не бъда голословна, ще изброя някои от любимите ми Джаковци (моля да не се бърка с Джако): Джак Скелингтън, Джак Спароу и разбира се, небезизвестния Джак Изкормвача. Ако се чудите каква точно е връзката с Кинг Конг, то става дума за главния герой в играта, създадена по едноименния филм на Питър Джаксън. Иде реч за човек с изключително колоритното име Джак Дрискъл. Коментарите за звънкостта на фамилията мисля са излишни (което обаче, както виждате, няма да ме спре да ги направя).



The King is here!

PC
XBox
PS2
GBA

Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie

жанр: **Action/Adventure** | издател: **Ubisoft** | **http://www.kingkonggame.com/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **3**

Случаят на този младеж е сходен с гореспоменатите му адаши: невероятен продукт с негово участие, който безспорно има потенциала да бъде хит.

Атмосферата

Знам, че често се изхвърлям да говоря за атмосферата на игрите. И с риск да стане малко като лъжливото овчарче и да си кажете, че и този път едва ли атмосферата е толкова "различна" от тази на масата прилични игри, държа да подчертая, че тук наистина има впечатляваща атмосфера, която надхвърля средностатистическата добра такава.

И, да, мога да ви кажа, че това се дължи изключително много на невероятното озвучаване или на добре пипнатата графика. Дължи се, ако щете, дори на подбраната цветова гама, която превръща един запустял остров в празник за окото. На тесните проходи, в които ви се налага да се провирате. На пещерите, на странните скални форми, на следите от чуждо присъствие, на приликите със света на Индиана Джоунс...

Да ви разказвам за атмосферата обаче е нужно, само за да ви заинтригувам, защото истината е в това сами да усетите всичко. Трябва да видите този свят с гигантски растения и животни, в който всички обитатели са крайно свирепи и дивото властва. Това е подчертано и от факта, че отделните животински видове първосигнално се хвърлят срещу вас в секундата, в която ви засекат, но освен това нападат и другите животински видове и можете да станете свидетели на истински битки за надмощие.

Точно в тази игра можете да се почувствате крайно дребно и нищожно човече, наистина принудено да бяга за живота си. Тук ще усетите колко всемогъща е природата и ще се молите островът да ви позволи да се приберете живи у дома. Всичко в играта успешно ви напомня, че сте просто вкусна хапка... Реализмът е невероятен, уверявам ви.

Story

Болезнено реален е и възторгът на режисьора Carl Denham, който е един от вашите спътници и по чиято вина всъщност сте принуден да преминете през този ад. Неистовата му радост се корени в това, че си носи камерка, която е преметнал на гръб и с която весело снима как се трепете с разни праисторически твари при всеки сгоден случай. Мисълта, че ще продаде хитовата филмова лента, е единствената в съзнанието му.

Същият този професионален жар е и първопричината да се озовете на този остров. Тук той е решил да заснеме филм. Преди успешно да достигнете острова обаче се разразява буря, а екипажът е разпръснат в отделни лодки и захвърлен в околността. На вас се пада да споделите приключението си с режисьора, с главната актриса, която е нает за филма (Ann Darrow) и с Hayes.

Историята е линейна и доста кратка. Съкратени са много от моментите във филма, което според мен е плюс, защото няма смисъл да се гледа два пъти абсолютно идентично story, разтеглено в два продукта. Вместо това са запазени значимите моменти от кинолентата, но има и някакви минимални разлики, които правят играта малко по-различна.

Gameplay

Комбинирани са два стила на игра. Присъства FPS подход. Когато играете като Джак, ще трепете гадините, които еволюцията е оставила да властват над този остров в безвремие. Освен това ще решавате лесни пъзели, които освежават геймплея, но е пресилено да наричаме истински главоблъсканици (например трябва да вземете ръчка и да я поставите в дадена дупка, след което я използвате по предназначение и отваряте врата). Като цяло се борите с натрапваното ви чувство за нищожност и се опитвате да спасите живота си и този на своите спътници. Тук разчитате и на AI-то на съекипниците. Интересен е моментът, когато например един от вас отвлича вниманието на някой динозавър, докато другите отварят врата и всички се изнизвате по терлици при първа възможност –

ФАКТИ

- Играта е по едноименния филм на носителя на оскар Питър Джаксън (режисьор на "Властелинът на пръстените").
- Първият филм за Кинг Конг е от 1933 г.

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

това наричам аз игра в екип

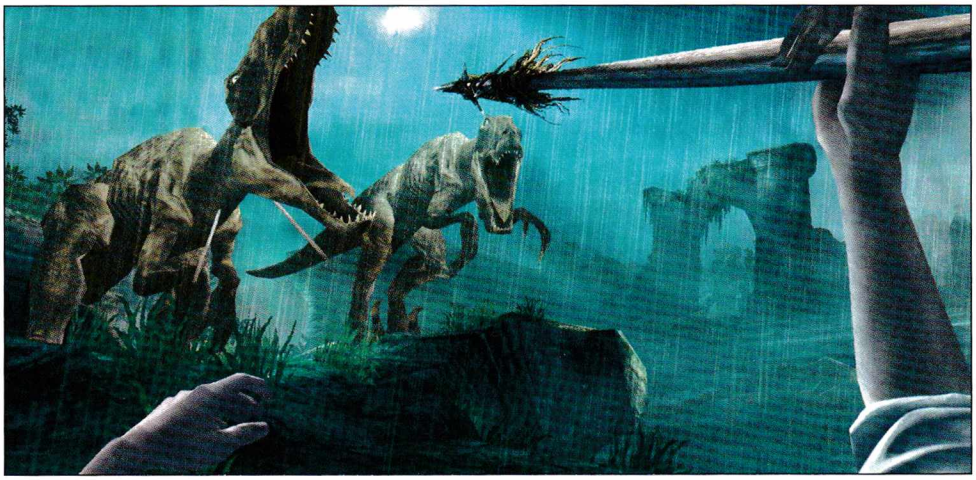
Средно изиграваме около 75% от играта като Джак. Останалите 25% имате уникалната възможност да сте огромна космата горила. Геймплеят тук контрастира с предишния. Вече сте всичко друго, но не и раними и дребни. Сега можете да се изправите лице в лице с иначе непобедимите V-Rex (всъщност еквивалент на T-Rex) и да трошите черепи на поразия. Има и малка част от играта (10 %), когато играете като Кинг Конг в Ню Йорк (малко преди самия край).

Тук гледната точка е от трето лице. Действията ви обаче са леко ограничени за същество с такава мощ – можете да удряте, да се хващате и да скачате. Когато играете като Джак, можете да носите само по едно оръжие, но сте способни да вземете и кост или копие с вас. За да използвате оръжието си обаче, трябва да се отървете от другия предмет. Нямате инвентар.

Положението с мунициите също е сведено до един простичък вариант.Героят ви сам съобщава: имам „малко" или „достатъчно" муниции. Не си водите точни калкулации. Друго, което бих споменала за геймплея, е липсата на мерник, който да обозначава мястото, където се целите. Това обаче не затруднява играта ви.

Друго улеснение са и „невидимите стени", които наистина се противопоставят на реализма, но пък не ви оставят да се лутате безцелно навсякъде.При многото си плюсове обаче играта има и минуси. Имате само една позиция за запаметяване, което е доста дразнещо. Освен това имате много малко време, да се насладите на тази страхотна игра. Уви, геймплеят се разстила във времето само на площ от 6, максимум 7 часа (при много желание от ваша страна). При игра като тази обаче, повярвайте ми, желание няма да ви липсва. Заслужава си!

Лили Стоилова



– The sea is too rough! We've just got to hope he saw us ....
if he did, he'll come looking for us with the seaplane!

Търсете в:
GERMANOS
JEFF
METRO
handy

• MP3 аудио плейър
• Флаш памет
• 128/256 MB вградена памет
• 1xAAA батерия

Diva FX10

• 3.2M CMOS сензор
• Web камера
• Видеокамера
• 16MB вградена памет
• 1.5" TFT дисплей

DM 5200

• MP3 плейър
• FM радио
• Диктофон
• Метален корпус
• 2-цветен OLED дисплей
• вградена Li-Ion батерия
• 512MB/1GB

Diva FX45

Цените са с включен ДДС

39/59 лв

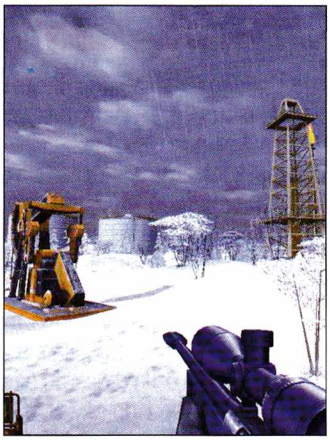
от 129 лв

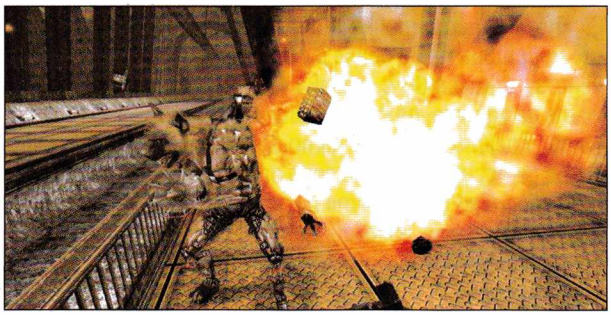
от 149 лв

ДИГИТАЛЕН СВЯТ шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15; тел.: 02/8689551, 8688162; www.topdigital4you.com; www.daisymm.com

"Кои сме ние? На ръцете ни има пръсти, но не сме хора! С кожа и остри зъби сме, но не сме и животни! Не сме ли по-бързи? По-силни? По-умни? Не е ли това нашата земя? Но тогава защо я управляват те, а не ние?"

Това са думите на един въстаник – чудовище в лицето на останалите. На един истински лидер, който не се страхува да изрече онова, което мисли. Който ще събере всички подобни нему и ще се надигне срещу своя създател. Защото той помни кой го е предал и оставил. Кой го е забравил... Можете ли да застанете срещу подобно същество? Дано отговорът да е положителен. Защото просто няма да имате избор, веднъж щом Vivisector излезе. Нека ви запозная със света на тази игра. Защото много скоро ще се наложи да вземете участие в най-брутална вивисекция. А кой ще падне под ножа, това вече е друг въпрос.





В едно тяло няма място за две души

PC
XBox
PS2
GBA

Vivisector: Beast Within

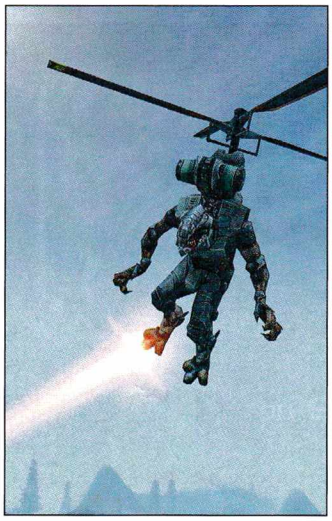
Жанр: **FPS** | издател: **Action Forms/Gramis** | **www.gramis.com** | излиза: **началото на 2006-а**

Островът на доктор Морхед

При създаването на Vivisector русолявите ни приятели с афинитет към водката са черпили вдъхновение от "Островът на доктор Моро", написан от гениалния фантаст Хърбърт Уелс (създал още класики в жанра като "Война на световете" и "Машината на времето"). Това е роман, който ясно ни показва, че нашата цивилизация може да се разпадне и без помощта на безмилостен външен враг. Достатъчно е просто да злоупотребим със своя разум и да се отдадем на пороците, които ни съпътстват още от първия миг, в който сме отворили очи на този свят – завист, жажда за власт, омраза. Книгата разказва за ексцентричен доктор, запратен на отдалечен остров, който прави серия от експерименти с животни. А резултатите са просто стъписващи... Историята във Vivisector е почти същата. Първоначално идеята е била да бъде едно към едно с творението на Уелс, но впоследствие е поела по-малко по-различен път.

"Прясно месо"

Вие сте млад пехотинец на име Март Робинсън, който е изпратен на отдалечения от цивилизацията остров Сорио, заедно с екип от добре обучени войници, за да потуши местно въстание. Операцията обаче се обръща надолу с главата още в самото начало. Оказва се, че тук няма и помен от каквито и да било размирици. А



отрядът на Робинсън влиза в ролята на "прясно месо", което трябва да послужи за обучението на наскоро отгледан от луд учен отряд от биологично модифицирани животни. Изведнъж от първостепенно значение се оказва не какво да правите, а как да оцелеете. И кой всъщност е истинският ви враг? Човекът? Или животните?

Гранд нива

Първият кос, на който залагат разработчиците, са гигантските нива, в които ще протича целият екшън. Общо взето пътят, по който ще минете, за да изпълните текущата задача, ще зависи от вас самите. Дали ще решите да се отбиете встрани и да изследвате околността в търсене на някое тайно място, което ще ви донесе допълнителни облаги, или ще се втурнете право напред към целта, няма особено значение. Разбира се, вторият начин ще ви възнагради с определено количество опит (за това малко по-късно). И поне в началния епизод на играта – външният периметър – това определено е така.

Тук ви очакват огромни открити пространства, пълни с тропическа флора. А основните ви врагове ще бъдат четирикраки същества с вградени в тях оръжия, известни повече като МодЗверове. Такова например е огнеуарът, което представлява ягуар с прикачен в устата му цилиндър с напалм, от което се получава перфектна огнехвърлачка. Или пък гренадилата – горила с далекобоен гранатомет вместо преден десен крайник. Валякорогът обаче определено обира всички точки в това отношение - комбинацията от валяк и носорог със сигурност ще ви съсипе нервите.

По-нататък – във Вътрешния периметър – пък ви очакват т.нар. Зверохора. Това са по-усъвършенствани генетични модификации на нещастните животинки, които се отличават от МодЗверовете по това, че могат да ходят на два крака и са далеч по-интелигентни. Което означава, че могат да взимат решения и сами. ОвърБрутите обаче би трябвало да представляват най-опасните противници, срещу които ще се изправите във Vivisector.

Това са идеалните воини, от типа на черни вълци, тигри и подобните на хеликоптер хелияди, които са създадени с помощта на биологични и кибернетични технологии. Те са по-издръжливи, по-добре въоръжени и много по-агресивни. И по отношение на разум представляват по-скоро хора, отколкото зверове.

Пълно бойно снаряжение

Очевидно е – очаква ви същински парад на изроди. Но поне създадени с въображение. За жалост не може да се каже същото и за оръжията в играта, които изглеждат съвсем обикновени. Нож, пистолет, автомат, пушка, снайпер, M16, M60... Нищо кой знае какво. Освен може би последните две – теслата и плазмата. Едното генерира светкавици, а другото изстрелва съсирена плазмена топка, който има навика да се разпльоква директно във физиономията на враговете ви. Предвид цялостната история, която залага на експерименти и модификации, можехме да видим някои наистина интересни пуцала. Но явно авторите са решили да заложат на сигурното.

Ролеви екшън

Вторият основен кос на руснаците са силно залегналите в геймплея на Vivisector ролеви елементи. За всяка успешно изпълнена задача и убит противник ще получавате определено количество точки опит, които по-късно могат да бъдат използвани за подобряване на способностите на вашия герой – бързина, точност, издръжливост и т.н. Ако проявявате въображение при екстерминирането на животинчетата, ще бъдете възнаграждавани допълнително. Например чрез отстраняването на няколко наведнъж. Или пък чрез дисекция на вече размазало се на земята чудовище с помощта на хладнокръвно оръжие от типа на скалпел или нож. Това няма да ви даде кой знае колко опит, но със сигурност ще изпълни сърцето ви с радост, веднъж щом видите как хвърчат кървясали вътрешности наляво и надясно.

Очаквания

Със своята философска история, нелинеен геймплей, уникални противници и доста прилична визия Vivisector има потенциалната възможност да се превърне в най-добрия руски шутър, правен някога. Нещо повече – в началото на 2006-та той ще се появи на родния ни пазар, преведен изцяло на български език. Което ще ви улесни максимално потапянето ви в неговата фантастична атмосфера. Уви, играта няма да поддържа мултиплейър режим. Но за сметка на това нейният сюжет определено ще компенсира тази липса.

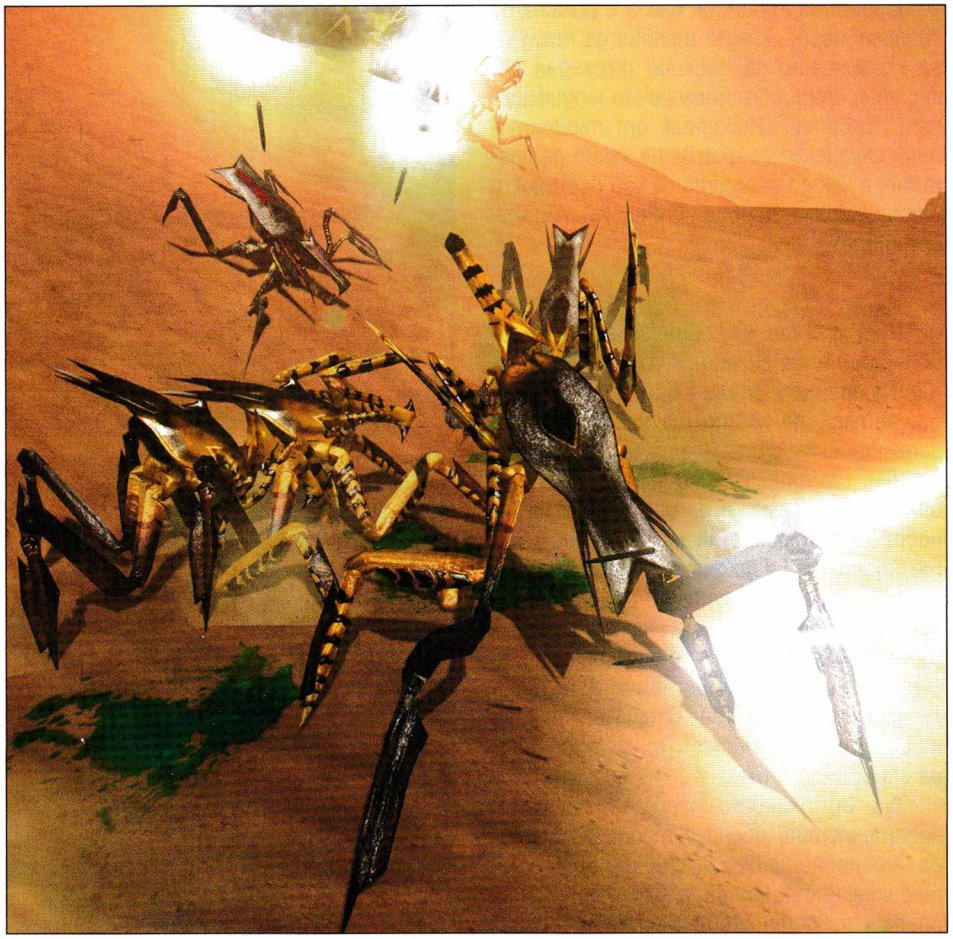
Владимир Тодоров

Изживейте магията на Амос Дарагон!

www.hermesbooks.com

Starship Troopers е една от най-великите научно-фантастични книги на XX век. А излезлият през 1997 г. филм по нея, режисиран от Пол Верховен, се нарежда в моята лична класация Топ 5 на най-добрите sci-fi филми за всички времена. От една страна, е натъпкан до козирката с философски тези – оказва се, че не е задължително хората да са добрите, а бръмбарите – лошите; войниците са просто пешки, пушечно месо за почти фашисткото си правителство и все в тоя дух. От друга страна, ако не искаш да затъваш във философия, това е един филм с хиляди избити извънземни и хвърчащи навсякъде крайници, човече! И до ден днешен често ми се прищява да си пусна касетката (да, имам го на видеокасета, маниаци такива, не всичко започва с DVD-тата :) и да погледам малко качествен екшън.

Продължението му обаче – Звездни рейнджъри 2: Герой на федерацията, беше повече от разочарование. Нискобюджетен, треторазряден научно-фантастичен хорър. Дори да приемем, че сам по себе си не е толкова лош, той създава адски гадно впечатление, ако го свържеш със суперякия първи филм. Нищо чудно, че не излезе по кината, а само на видео. Сериозно, не го



Ааа, свежо месо за мелачката!

PC
XBox
PS2
GBA

Starship Troopers

жанр: **FPS** | издател: **Empire Interactive/Strangelite** | **www.starshiptroopersgame.com** | хардуер: **P 2 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **WinXP** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Опознай врага си

- Враговете са интелигентни инсектоиди, наречени Аракниди. Родната им планета – Клендату, орбитира около система от две слънца, чието огромно гравитационно поле осигурява безкраен запас от скали под формата на астероиден пояс. Буболечките ги изстрелват чрез плазма към Земята. При първата им атака Буенос Айрес е заличен от лицето на планетата ни, а жертвите са над 8 милиона души.
- При първата атака над Клендату загиват 300 000 войници, една трета от тях в първия един час. Постигнати са незначителни стратегически успехи, аракнидите претърпяват нищожни загуби. Федерацията не може да си позволи второ Клендату!
- Обикновеният аракнидски войн не е много умен, но запазва 86% боеспособност, когато загуби крайник, затова винаги се целете в нервния възел в центъра на тялото на насекомото, за да го убиете моментално.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

гледайте, ще останете разочаровани!

Малко се отклоних, тази статия все пак не е за филма, а за втората игра по франчайза Starship Troopers. Лошото е, че и тя оставя същия леко горчив вкус в устата като втория филм...

Службата гарантира гражданство!

Действието в играта се развива пет години след събитията от първия филм. Умните буболечки (виж карето) са превзели миньорската планета Хесперъс, намираща се в опасна близост до Земята. Федерацията отговаря на хвърлената ръкавица като изпраща на планетата огромна част от основните си войскови сили – Мобилната пехота.

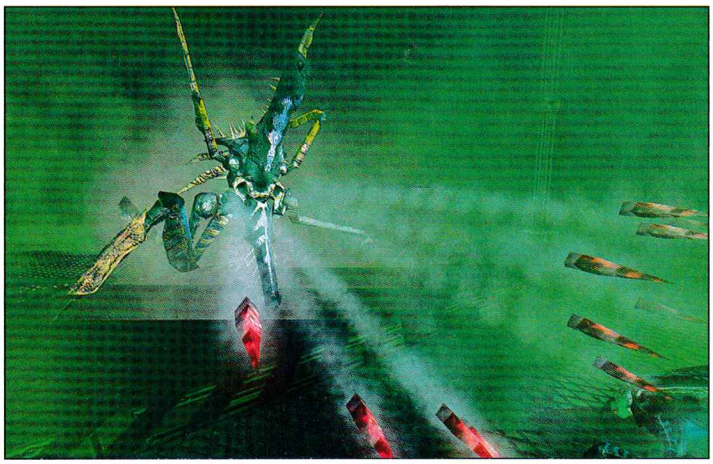
Вие обаче не сте един от тях. Вие сте елитен супервойник от подразделението Мародерите, набутан в елитна суперброня и въоръжен със супероръжия, до които обикновените пехотинци нямат достъп. Задачата ви е самосиндикално да избивате хиляди инсекти, за да отворите пътя за пехотата (реално би трябвало да е обратното, ама карай).

Първото голямо разочарование идва от факта, че историята е съшита с бели конци и разказана чрез брутално откраднати от двата филма сцени!

За междинни филмчета имаме откъси от филмите и по скоро мисиите са правени по кътсцените, а не обратното, както си трябва. Така ако някой, който не е гледал филма (ако сте в тази категория, бързо поправете тази грешка с разходка до видеотеката) си пусне играта, няма да разбере нищо за цялостната история, атмосфера, героите и изобщо за вселената на Starship Troopers.

Убивайте всичко с повече от два крака!

Откъм геймплей играта не е толкова лоша – в концепцията ѝ са заложени битки с буквално стотици аракниди наведнъж. Дали ще сте сам, със средно голям отряд или с малка армия – срещу вас винаги ще са се втурнали глутници извънземни, които макар по презумпция да са същества с уникални унищожителни инстинкти, в играта просто тичат наляво-надясно и размахват заплашително крайници. :(Като вид, също не са кой знае колко разнообразни – обикновени, които падат от един откос, бронирани (падат от два), хипермегагигабронирани (трудно падат) и летящи.



Горе-долу това е. До един момент е забавно да отвяваш вълна след вълна от буболечки с мародерската си щурмова карабина MK4, която разполага с безкраен запас от патрони, но има малка поразяваща сила и често прегрява. В играта има десет оръжия – футуристични вариации на снайпери, базуки, гранати и т.н., но реално ще ползвате едва две-три от тях.

Имам само едно правило – всеки се бие, никой не бяга!

Едно от най-големите разочарования в джиткатa е графиката ѝ. Това е доста странно на фона на логото nVidia – The way it's meant to be played в началните екрани, но е факт.

Графиката е поразително лоша за игра, излизаща в края на 2005 година. Наясно съм, че при стотиците обекти на екрана, ако беше използван енджинът на Quake 4, например играта не просто щеше да сече – тя нямаше да тръгне изобщо.

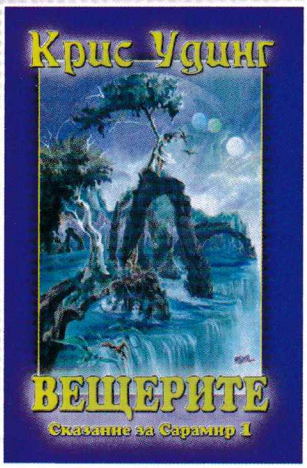
Но качеството на анимациите на противниците е сведено до такъв минимум, че те изглеждат накъсани и откровено грозни. Тъпото е, че авторите са се постарали да включат разни дребни и незначителни на общата картина детайли – (например MK4-ката постепенно почервенява когато прегрява, а когато се охлажда, изпуска танка струйка пара от охладителя), но са омазали така лошо общия външен вид на пуцалката.

Хайде мизерници, да не би да искате да живеете вечно?!

Може би съм разочарован от играта, защото филм като "Звездни рейнджъри" заслужава нещо по-добро от джитка, където ЕДИНСТВЕНОТО, което правите, е да стреляте по буболечки. Правите две крачки напред, връщате се две назад, за да избиете придошлите гадини. Пак две напред и пак две назад. Това бързо става досадно. Не е използван дори половината от потенциала на вселената на Starship Troopers. Отчасти играта е като втория филм. Е, не ЧАК толкова лоша, но колко много по-добра можеше да бъде...

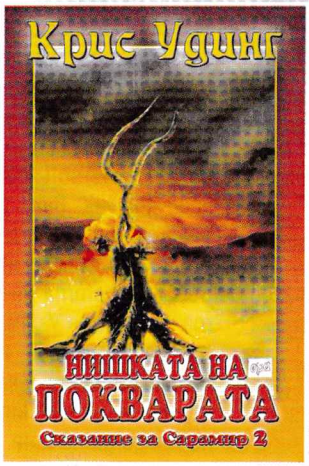
Бихте ли желали да знаете повече...?

Пламен Димитров



СКАЗАНИЕ ЗА САРАМИР
ВЕЩЕРИТЕ

Повече от два века вещерите управляват империята Сарамир. Винаги в сянка, в плен на зверските си инстинкти и полуразложените си тела, те са предани единствено на вълшебните си Маски и укрития храм Адерач. Двеста години наред издирват и унищожават бебета с необикновени способности.
И пазят тайната си.



НИШКАТА НА ПОКВАРАТА
том II от трилогията за Сарамир

Изминали са пет години след освобождаването на Наследничката на имперския трон Лусия ту Еринима. Скрита в усойния лабиринт на разлома Ксарана, тя расте сред последователите на тайната организация Либера Драмач и проявява невероятните си способности.

Докато новият император си мисли, че управлява Сарамир, поквата на вещерските камъни разяжда земята. Чаросплетниците се възползват от новия си статут, за да вършат потайните си скверни дела и хвърлят в ужас цялата империя.

www.erabooks.net

По широката, обсипана с кал и пясък улица, се забелязват единствено търкалящи се храсталаци. А от двете й страни стърчат грозните дървени постройки на банката и местния бар. Завързаните отпред коне стават все по-неспокойни, когато вратата на кръчмата се отваря и от нея излиза мъж – едър, с дълга, сплъстена, кадрава коса и жълти, изпочупени зъби. След миг от същото място се подава още един тип, на гърдите на който блести предмет, приличащ на шерифска значка. Двамата застават на двадесет крачки един от друг и втренчват погледи в измърляните си физиономии. Вятърът се засилва и се заиграва с песъчливата настилка на улицата, която започва застрашително да се вдига във въздуха. Тишината е обгърнала всичко наоколо. Даже конете не смеят да издадат и стон, защото предчувстват какво ще се случи. Очите и на двамата мъже са впити едни в други, а по лицата им се чете хладнокръвие, което може да стресне дори и лешоядите, които се реят във въздуха и чакат търпеливо развоя на нещата. Вятърът отново подухва и раздвижва врътните им дрехи. Изведнъж всичко замръзва. Чува се изстрел. Секунда след това служителят на закона се сгромолясва мъртъв на земята. В следващия момент конете отново започват да си цвилят, от кръчмата се носи глъч, банкерът прави поредната си сделка, а гробарят е щастлив, защото и днес ще изкара някой друг долар, с който да нахрани гладните си деца.

Почувствайте Дивия Запад

PC
XBox
PS2
GC

Gun

жанр: **Action** | издател: **Activision / Neversoft Interactive** | **www.gunthegame.com** | хардуер: **P 1.8 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | multiplayer: Yes/**No** | CD: **3**

От създателите на...

За да се снабдят с наистина добра история, Neversoft Interactive са опрели помощта на холивудския сценарист Яхънсън (създал "Маската на Зоро" и "Дорс"). Благодарение на този факт сюжетната линия на GUN е наистина увлекателна и засукана – такава, каквато може да измисли само истински професионалист. Веднага щом стартирате играта, ще се пренесете директно в Дивия Запад, където ще срещнете жестоки индианци, полудял до свирепост свещеник, леки жени и въобще – какви ли не изроди.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Уестърнът е жив

Малко игри си поставят за цел да пресъздадат напрегнатото битие на каубоите, властвали години наред в страната на неограничените възможности. Като се замисля, си спомням единствено за шутъра Outlaws и стратегията Desperados. За радост на всички фенове на уестърните обаче сюжетът на GUN - най-новото екшън-приключение, създадено от Neversoft Interactive – се развива в края на XIX век, дълбоко в земята на безстрашните трапери и индианци. Още в самото начало на играта ще получите възможността да се въплътите в ролята на Колтън Уайт. Обикновен ловец, който, за нещастие, ще стане свидетел на безмилостната екзекуция на мъжа, който цял живот е смятал за свой баща. Точно преди да почине, Нед му казва горчивата истина, но без да успее да изпадне в подробности. Оттук насетне започва и приключението, в което младият Колтън Уайт се впуска с главата напред. В изпълненото с насилие, алчност и жажда за мъст пътешествие ще срещнете различни персонажи, включващи красива стриптизьорка, бивш военен, подмолен пазител на закона и други, олицетворяващи духа на епохата образи.

Нека половуваме

заедно с умелите стрелци, обитаващи света на GUN. Именно така започва самото приключение. С лов на дивеч. В началните минути ще получите най-важните указания за боравене с оръжие, яздене на кон и използване на някои специални умения. Впоследствие ще бъдете въвлечени и в същинската част от геймплея. Интересното е, че мисиите могат да бъдат два вида. Първият са тези, които

получавате, когато решите да разплетете главната интрига, а вторият са допълнителни задачи, с които можете да се захванете по желание, за да припечелите пари. Сумата зависи от поръчките, които сте получили, а те са най-различни по вид. Например ще се изживявате като ловец на глави или ще трябва да се правите на кравар и да прибирате побеснелите животни в специално заградени площи.

Натрупаните впоследствие мангизи са изключително полезни, стига да намерите магазин. След като говорите с продавача, ще имате възможност да ъпгрейдните някои свои умения срещу определено количество злато. Възможностите са много: по-бързо зареждане на пистолета, куршуми, които нанасят повече демидж, допълнителни полета за здраве, кирка, с която да копаете злато и т.н. За да ви бъде по-лесно да намерите допълнителните задачи, разполагате с карта на местността, на която са обозначени местата, от където можете да получите специална мисия. Ако разстоянието, което трябва да изминете е твърде голямо, ще се наложи да си намерите кон, който да обяздите. Ще препускате къде ли не - през заснежените планини на Монтана, по полетата на Додж Сити и Канзас и разбира се, из пустинята на Ню Мексико, където всяко погрешно движение ще ви струва живота.

Врази и начините да се справите с тях

Ако очаквате огромно разнообразие от гадове, които да пълните с олово, ще бъдете леко разочаровани. Общо взето ще трябва да се справяте с умопомрачени каубои и разни червенокожи, които в интерес на истината много лошо блъскат с томахавките си. От време на време ще срещате и по-специални персонажи, които представляват нещо като босове, а наистина дразнещи са противниците, които ви атакуват на кон.

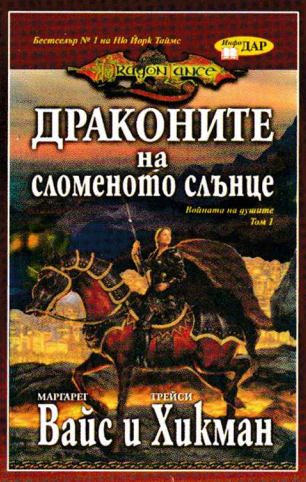
За да се справим с нападащата ни сган, ще са ни нужни не само добри бойни умения, но и сериозен арсенал. За тази цел програмистите от Neversoft Interactive са добавили десетина съобразени с историческия период средства за убиване. Ще откриете различни видове пистолети, ловджийски и армейски пушки, лъкове, запалителни коктейли, динамит и т.н.

Малко по-горе загатнах за бойните ви умения. Ето няколко реда и за тях самите. И по-скоро за едно от тях – "quick draw". Сиреч – бързо изваждане на оръжието. Като истински каубой, сте изключително бързи и сръчни и почти никой не може да се мери с вас, когато става въпрос за точност по време на стрелба. Тук намира приложение и въпросното умение, с което можете да зуумнете към противниците и да забавите времето. По този начин ще избивате гадовете много по-лесно, още преди да са ви доближили. Когато обаче забележите, че със сила няма да постигнете нищо, е дошъл моментът да се прокраднете тихо покрай коварната сган и да изпробвате своите стелт умения.

Shot in the head

Или с други думи - добро попадение. Това е определението, което бих дал на тази игра. Вероятно обаче вече сте видели оценките, които съм поставил. Това е така, защото в графично отношение не можем да видим нищо особено, а текстурите от време на време изчезват напълно. Звукът като цяло е добър, но за съжаление и при него се наблюдава един неприятен бъг, чието стържене може да ви изкара извън контрол. В крайна сметка геймката си заслужава изиграването, най-малкото защото е нещо различно. А това, че страда от някои технически проблеми, е вече съвсем друг въпрос.

Асен Георгиев



ВЕЧЕ НА ПАЗАРА — ПЪРВАТА КНИГА ОТ ТРИЛОГИЯТА „ВОЙНАТА НА ДУШИТЕ"

„Драконите на сломеното слънце"

www.infodar.com

Кога най-накрая ще ме изненадат с един здрав екшън в Тъмните векове – най-любимият ми период от дългата история? Все се надявах с Knights of the Temple 2 (KOTT2) програмистките умове от Cauldron да са сварили в казана нещо по-свястно. Да са пооправили средновековните грешки, които Starbreeze – авторите на иначе готиния Enclave – допуснаха с първата част... Ама нейсе. Просто са превърнали някои от старите, като например стрелбата, в още по-досадни. Явно наистина е трудно да бъдеш рицар. Още повече с игра от трето лице, чиято камера и управление могат понякога да те накарат да си забиеш главата в компютъра от яд, за да сцепиш на две стената от XIII век, която така старателно скрива от погледа целия ти герой. А повечето куестове – да те приспят в мекото столче пред бюрото ти с мишка в една ръка и клавиатура под друга.

Разбира се, това не означава, че играта си няма и своите плюсове. Но те някакси не могат да изпъкнат както трябва на фона на всичко останало.

Просто една обикновена рицарска история

Отново ще си играем на тамплиери. И човекът с идиотското име Пол дьо Рак, начело на техния Орден, за втори път си е наумил, че трябва да спасява света. Поне за да разкара гадните видения, които тормозят металната му каска. Но защо не прочетете сами неговото писмо, което пристигна точно преди да задърпам конците и да се набирам на бутоните за атака в продължение на няколко... хм... "незабравими" часове на еднообразен хек-енд-слеш?

те първо. Редът, в който ще посетите прокълнат от друид чумав римски град, богат пиратски остров или враждебно настроена арабска обител, общо взето зависи от вас. В това се състои и прословутата нелинейност на KOTT2. Нито повече, нито по-малко. Дори и двата различни финала, чийто начини за постигане са леко мъгляви, не могат да замажат положението.

Ако се занимавате единствено с главния куест – затварянето на най-древния портал – играта ще ви се стори нечовешки кратка. Особено ако се престрашите и заколи-

Жертвоготовен рицар, портал към ада и не чак толкова много демони...

PC
XBox
PS2
GBA

Knights of the Temple 2

жанр: **Action/Adventure** | издател: **Playlogic/Cauldron** | **www.cauldron.sk** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

графика	
звук	
геймплей	
общо	4

"Усещам я... Бурята.. Тя идва...

Преди двадесет години успях да затворя един от порталите адови. И оттогава насетне ме преследват видения за неща, които не мога да разбера. Пътувам от едно място на друго, за да открия отговорите на въпроси, които не знам. Дори Адел – жената, която обичах някога, е обладана от демон, който се е заканил да превърне земята в развалина като отвори най-стария дяволски портал. Но аз открих начин да спра злото. При това тук, в манастира в Бирка, в книги, отдавна забравени от монасите. Трябва да се сдобия с три артефакта, създадени още преди раждането на Иисус. Окото ще ми помогне да открия въпросните порти. Мечът ще разруши печата, който ги охранява. А ключът ще затвори онова, което никога не е трябвало да бъде отваряно! Време е да тръгвам!"

Привидна нелинейност

Така започва и вашето приключение. Грабвате меча и шлема си, мятате се на своя личен кораб и започвате да търсите въпросните три легендарни предмета. Няма никакво значение с кой от тях ще предпочетете да се заеме-

те трите вещици, които ще ви посрещнат на мрачния остров и ви поискат да платите по сто жълтици за всеки, който сте пратили в преизподнята. На мен някакси тридесет и осем хиляди ми се видяха малко множко.

За да напомпат с малко повече геймлей обаче, авторите са включили в KOTT2 и шепа второстепенни куестове. Много от тях са еднообразни, но все пак е препоръчително да ги изпълните, защото ще ви отведат в някои добре изглеждащи нови местности (зеленикави блата, множество разбити в скалите кораби, гъсти гори...), ще ви донесат допълнителни облаги и ще ви направят по-подготвени за финалния епичен сблъсък с демона. Но не очаквайте нещо кой знае колко – в повечето случаи просто трябва да донесете на някого даден предмет. И толкоз.

Свежинки

Разбира се, не всичко е черно и бяло. От време на време има и по някоя свежа идейка, като например арената за бой между гладиатори, на която може да залагате или дори да се включите в меренето на мускули с предпочитано от вас оръжие. За да получите достъп до нея обаче, ще тряб-

ва да си купите билет на скромната сума от десет хиляди жълтици. Какво му плащате? Един от главните куестове също прави впечатление. За да изкопчите информация от космат и рошав пират например, ще се наложи да се състезавате с него по следния начин – льокате бира и впоследствие се опитвате да уцелите ябълка, разположена на тиквата на местна доброволка, с арбалет. И така докато някой не пропусне повече пъти или докато не разцепи тиквата на девойката на две. Образно казано.

Привидна е и свободата при воденето на диалози. Общо взето това над коя точно реплика ще се спрете, няма да доведе до почти никаква промяна в хода на играта. Единствено забелязах наченки на избор в прокълнатия римски град, където може да решите дали да вземете откраднатата от един престъпник огърлица насила или като изпълните условието му и му донесете храна.

Ролеви тамплиер

За щастие този път RPG елементите са доста по-осезаемо засегнати. С всяка убита гад, изпълнен куест или открито тайно място, ще получавате определено количество опит, който впоследствие ще използвате за изучаването или подобряването на няколко различни категории умения. Комбинации от удари, специални атаки и божествени способности. Първите се изпълняват с две копчета – падовете 4 и 6 – и общо взето са доста прости. 4,6. 4,6,6. 4,6,6,6. И другият вариант – 6, 4. 6, 4, 4. 6, 4, 4, 4. Специалните удари са малко по-ефектни, а най-полезни са божествените способности, благодарение на които ще се лекувате, ще ставате в пъти по-мощен или дори недосегаем.

Да не повярваш, за разлика от първия Knights of the Temple, този път има магазини, от които да си купите нови оръжия или да поправите старите, да се екипирате с друг тип броня (не очаквайте кой знае колко много – вариантите са три), да се снабдите с лечебни мехлеми или шишенца с противоотрова и т.н. Макар и да не се пръскат по шевовете от разнообразие, търговците ще ви предложат различни по вид и мощност мечове както за една, така и за две ръце, брадви и боздугани, арбалети...

Скучновато

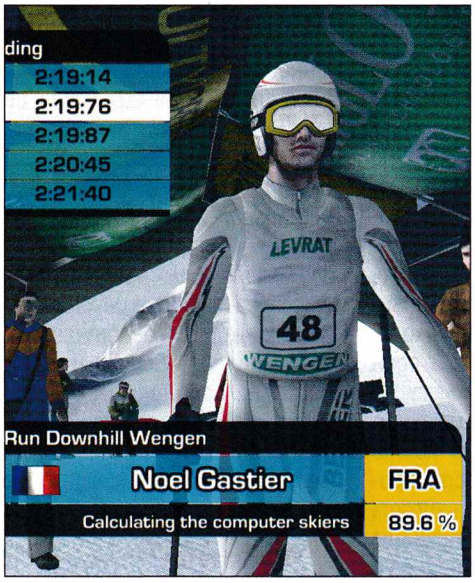
Въпреки усилията на авторите и трите града изглеждат някак недоклатени. На пръв поглед в тях кипи живот, но след като се вгледате в някоя сцена, монотонността ѝ ще убие всякакво желание у вас да ѝ се порадвате. Като например група мъже, дразнещи някакво псе зад ограда. Хора, които изкарват от разбрицана каруца труповете на прокажени и ги мятат в огъня. Дотук добре. Но всичко се повтаря постоянно и в един момент започва да лази по нервите. Забавен беше единствено моментът, в който блъснах някакъв нещастен рибар от кея. Което ме навежда на мисълта – само не правете грешката да стъпвате дори и с единия крак във водата, докато се шляете из града на пиратите. Освен ако не искате да изпаднете в тих ужас. Защото ви очаква незабавна смърт. Същото важи и за побуйните пламъци, които често не се забелязват заради неадекватната камера. И като нищо ще се нахендрите баш на тях особено в храма на прокълнатия римски град.

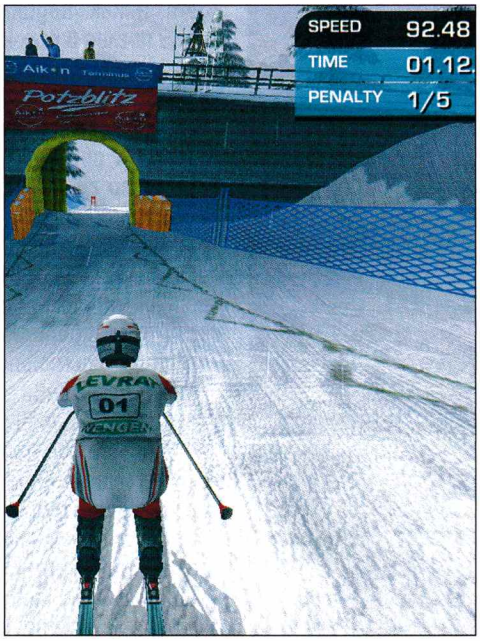
Във визуално отношение обаче нещата са почти перфектни. По бронята на нашия постоянно дрънчащ човек се забелязват различни драскотини и по-големи белези, а околната среда е достатъчно детайлна, макар и понякога прекалено шарена. Когато ви зашеметят или пък сте пред умирачка, екранът се замъглява лекичко. Що се отнася до движенията – всички изглеждат реалистични и плавни. Въпреки че например нито вие, нито гадовете не оставяте елементарни следи дори по пясъчната ивица.

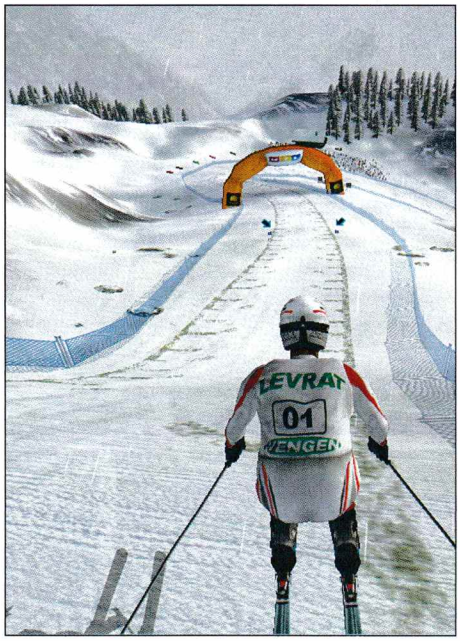
Струва ли си?

Каквото и да си говорим, KOTT2 е в пъти по-добра от своя предшественик. Но като цяло все още ѝ липсва онзи момент на зарибяване, който е характерен да речем за екшъни от трето лице като Soul Reaver, Drakan, The Return of the King... Просто има по-добри игри от нея на пазара. Като жанр. Но не и тематика.

Владимир Тодоров







Олимпиадата идва, Коледа е тука...

PC
XBox
PS2
GBA

Bode Miller Alpine Skiing 2006

жанр: **Ski simulation** | издател: **49Games** | **http://www.49games.com/** | хардуер: **P 700 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

Ако треската преди зимните олимпийски игри вече ви е хванала, то определено имате нужда да опитате нещо, с което да свалите температурата и да запазите емоциите за времето, когато ще са ви нужни. Един от вариантите е да се разходите до близката горичка или полянка в търсене на достатъчно голяма заснежена площ, а другият е да намерите подходящ компютърен симулатор, който да ви дойде като един вид пенкилер. Нямам предвид играта Painkiller, а нещо зимно, скоростно, и по възможност свързано с предстоящата олимпиада. Ако търсите съвет от медицинско лице, аз бих могъл да ви препоръчам Bode Miller Alpine Skiing 2006. Тя е точно това, което трябва да поемете за лечение на предолимпийска треска. :) Играта е свежа, небрежна и лесно може да задържи вниманието ви за известен период от време (от ден до месец, в зависимост от тежестта на заболяването).

Ако говорим за чистото съдържание на фармацевтичния продукт, то той има неоспорвани от експертите качества. В него можете да изпробвате

32 писти по цял свят

(от "Кицбюхел" до "Йонгпйонг" – Кореа). Спортните мероприятия, в които можете да участвате, са стандартните за алпийските ски симулатори: ски спускане, слалом, гигантски слалом и супергигантски слалом. Едно от най-яките неща в това така наречено лекарство е фактът, че Bode Miller (олимпийският шампион) е взел активно участие в разработката на продукта. Така, в тазгодишното издание на Alpine Skiing, ще станете свидетели на нещо като хибрид между ролева игра и ски симулатор, което е забъркано под строгия надзор на вещо лице. Освен това можете да купувате ски оборудване за вашия състезател, да избирате инструкторите му, тренировъчната програма, спонсора и така изцяло от вашите действия да зависи неговото развитие.

В играта е включена и възможност за

мрежова игра до 12 състезатели

която може да ви вкара в истински спортни преживявания. Макар, че ако падне сняг, бих направил една бърза по целене със снежни топки. :D

УВи, графично, авторите на играта не са се справили на нужното ниво. Визията не грабва с нищо ексклузивно, а дори на моменти изглежда леко поостаряла и вдървена, отегчаваща с безкрайната си белота и монотонност. Звукът все пак е доста приятен, а коментаторите в тази геймка не си поплюват да споделят с вас, различни детайли от кухнята на ски спорта.

Истината е, че ако сте запален ски маниак, то поне трябва да опитате този симулатор. Ако не, здраве да е, но все пак имайте предвид, че и спортът е здраве! Все пак идват олимпийски игри, а без предстартова треска просто няма как.

Орлин Широв

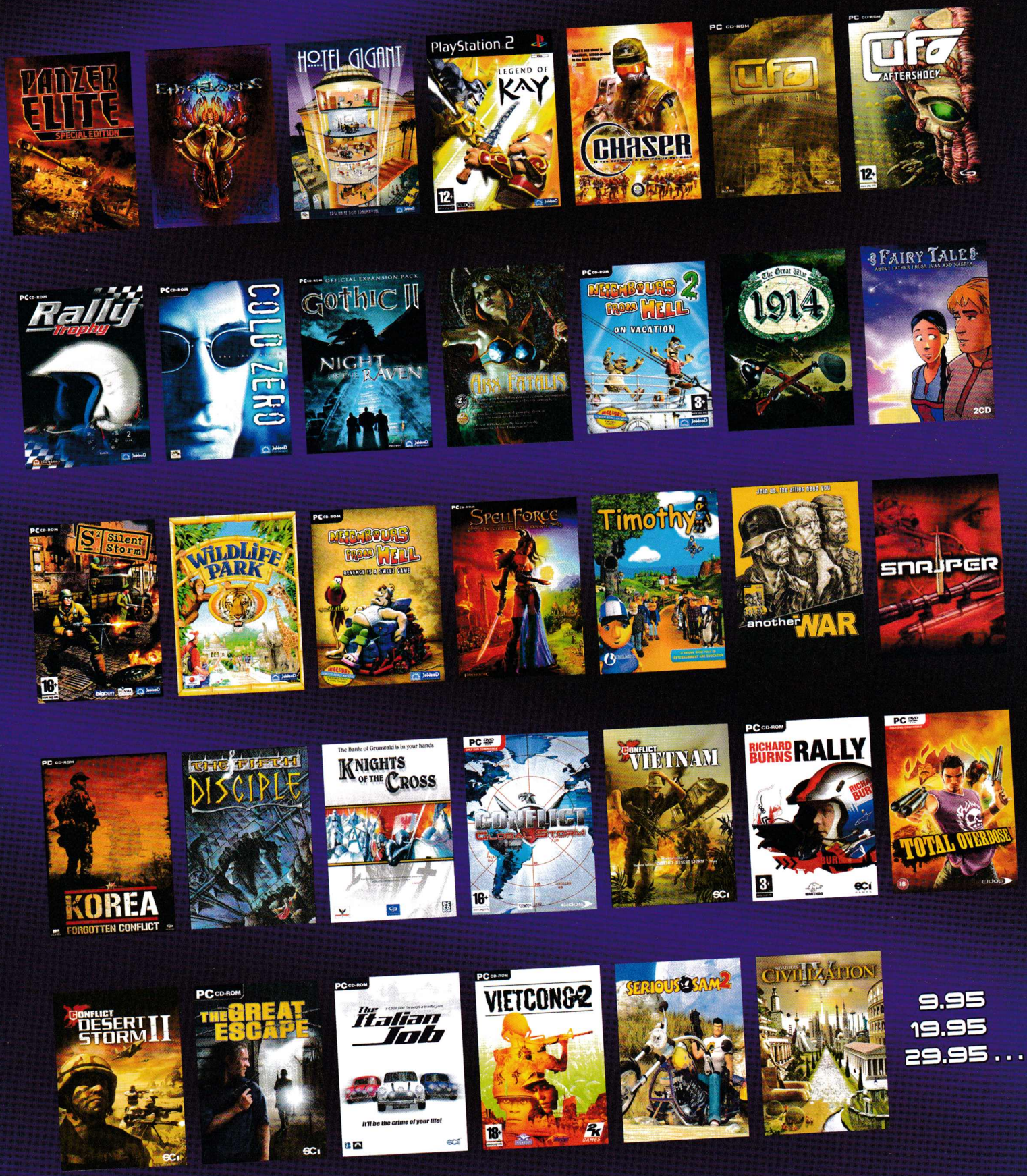
графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

АВТОРИТЕ

• RTL Enterprises е немска фирма, която е основана през месец януари 2000 година. Тяхната основна цел е да задоволяват търсенето на продукти, провокирано от програмите на телевизия RTL. Освен че те отговарят за локализирането и продукцията на немската версия на шоуто "American Idol", те разработват и множество игри за PC и PlayStation2.

• Valcon Games са разпространителска агенция с повече от 15 години история. Те са съсредоточени върху популяризирането на продукти, разработени от по-малки фирми по целия свят. Valcon Games имат голям опит в разпространението на хибридни продукти, които съчетават повече от един жанр, както в случая твърдят, че Bode Miller Alpine Skiing 2006 е смесица между ролева игра и ски симулатор. Повече подробности можете да прочетете на www.valcongames.com.

• 49Games е фирма-разработчик на софтуерни продукти, която е базирана в Хамбург, Германия. За съжаление техните най-известни игри са сериите Ski Jumping и Alpine Skiing, които в никакъв случай не са им донесли желаната популярност. В момента те са се нагърбили с официалната игра, посветена на олимпиадата, а именно Torino 2006. Повече подробности можете да намерите на www.49games.com.



9.95
19.95
29.95 . . .

ТРАНСФЕР® ГРУП
ОФИЦИАЛЕН ПРЕДСТАВИТЕЛ НА
T2 TAKE TWO · VALVE · SCi GAMES · JoWooD Productions · eidos · CENEGA
ТЕЛ. (032) 624080, ВЪТР. 101,103,105 E-MAIL: TRANSFER@TRANSFERBG.COM WWW.TRANSFERBG.COM

Надявам се, повечето от вас знаят, че съвсем скоро ще стартират поредните олимпийски игри. През 2006 година те ще се проведат в Германия и както винаги, ще предизвикат доста интерес, много любопитни зяпачи, фенове пътуващи, за да видят любимите си спортисти, както, разбира се, и солидна доза мърчандайзинг. Играта RTL Ski Jumping 2006 (по-известна с оригиналното си заглавие RTL Ski Springen 2006) е прекрасен пример за последното. Нейната единствена цел е да задоволи загорелите фенове на зимните спортове като им даде възможност да практикуват ски скокове пред малкия екран.

Имайки предвид, че точно тази дисциплина не е сред най-разнообразните, трябва да похвалим програмистите от 49 Games, че са успели да намерят

"Щпринген" забавления, малко преди Олимпиадата!

PC
XBox
PS2
GBA

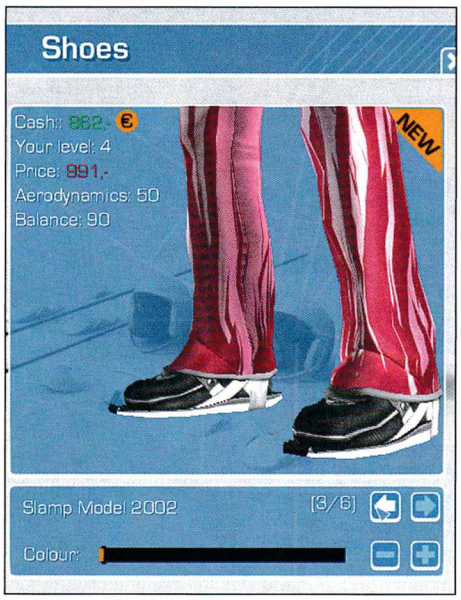
RTL Ski Jumping 2006

жанр: **Ski Simulation** | издател: **49 Games** | **http://www.skispringen2006.de** | хардуер: **P 700 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes/No** | CD: **1**

под вола теле

Те са направили, тази иначе скучновата дисциплина (поне според мен), една небрежно атрактивна забава за малки и големи. Изместили са центъра на тежестта от чистите скокове и са добавили сериозен икономически аспект. Така в Ski Springen 2006 не просто ще летите по пистите, но ще можете да си пазарувате екипировка, да избирате спонсори, да тренирате и т.н. Най-любопитна е възможността да играете като мениджър. В нея изобщо няма да ви се налага да карате ски. Ще трябва да си изберете трима души и да ги закарате до върха на световните класации. Разбира се, ако много желаете, ще можете и вие да реализирате част от техните скокове, особено в най-напечените моменти.

Ако се питате как може игра, която се базира само на простото подскачане и приземяване, да задържи вниманието на геймърите, ще ви отговоря, че пичовете от 49 Games са добавили малки, приятни детайлчета, които да ви задържат пред екраните възможно най-дълго време. Реализацията на самите скокове например не е толкова елементарна, колкото сигурно си мислите. С думи прости: през цялото време ще трябва да балансирате, докато се спускате, след това ще трябва да уцелите точния момент и дължина на изтласкване, за да излетите възможно най-добре. Следва най-интересното: трябва държите специалната V-position



до един точно определен момент, в който ще трябва да заемете поза за приземяване. Балансът във въздуха отново е ваша задача, като ако се приземите леко настрани, има много голям шанс да се ударите от леко до по-небрежно сериозно. За щастие

скиорите ви не умират :)

Техническата страна на играта е доста приятно реализирана. Графично, дизайнерите не са се справили най-прекрасно, но изображението все пак е на ниво малко над средното. Звукът в Ski Springen 2006 е най-приятната техническа характеристика. Освен че коментаторите обсъждат доста адекватно вашите изяви на белите писти, те пускат и приятни коментари за трасето, по-интересни факти за определени курорти, спортисти и т.н. Общо взето, докато скачате, ще има с какво да обогатите знанията си за ски спортовете.

В края на това представяне ще споделя с вас и основната си забележка към тази иначе хубава игра. Фактът, че тя се е съсредоточила единствено и само върху ски-скоковете може да отблъсне голяма част от потенциалната аудитория. Така тя ще задържи само верните запалянковци на този меко казано непопулярен спорт, а както и сами се сещате, те вероятно се броят на пръсти.

Ако 49Games и RTL бяха събрали всички зимни спортове в една мега продукция Winter Olympics например, можехме да станем свидетели на нещо далеч по-добро от Ski Springen. Въпреки всичко, отивам да видя дали мога да „щпрингна" от някоя друга шанца. ;)

Орлин Широв

графика	
звук	
геймплей	
4 общо	

Търсете на DVD

TE

Unplugged

от 6-ти декември на музикалния пазар

Винаги съм знаел, че един ден жените ще ни покорят. Започнах да се притеснявам за това още в първия миг, щом зърнах как съученичките ми в час по информатика разбраха откъде да включват компютрите и им олекна, когато дочуха, че мишката не е онова така страховито за повечето слонове животинче, което живее в стените на къщите и се храни със сиренце. А щом косите на повечето блондинки започнаха да потъмняват след първия успешно взет изпит в университета, просто изпаднах в тих ужас. Какво ставаше? Някаква нова форма на висш изкуствен интелект ли се зараждаше у тях? Не знаех...

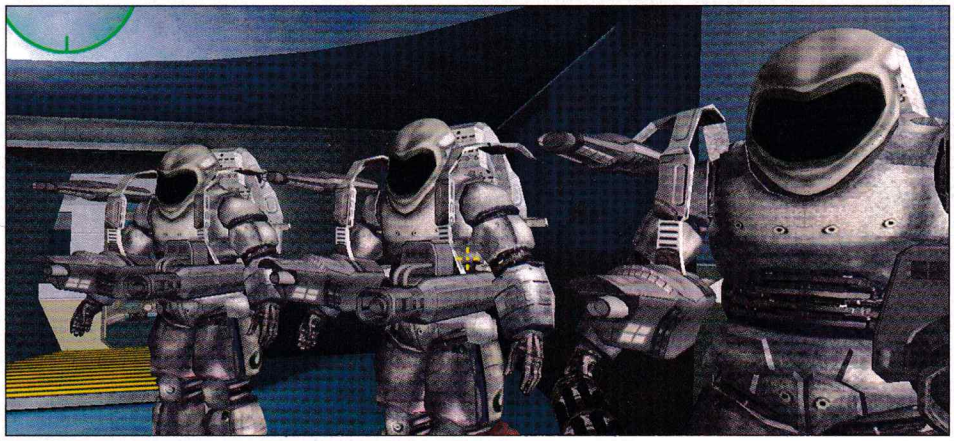
Първият феминистки шутър!

PC
XBox
PS2
GBA

Велиан

Жанр: **FPS** | издател: **Gramis / MADia** | **www.gramis.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **2**

Малко по малко започна да ме хваща страх да ходя из кварталните базарчета, из чиито сергийки бодро пъплят от щанд на щанд девойчета и лелки и разглеждат с първично любопитство всичко, което им попадне под ръка. Ами какво ако някоя от тях осъзнаеше за какво единствено, ние мъжете, всъщност ги използваме. Не искам някоя от тях изведнъж да се нахвърли срещу мен и да ми изподере лицето. Не ме разбирайте погрешно, не съм женомразец. Напротив. Но как да не ти се завъртят подобни мисли в съзнанието, когато започнеш да играеш на "Велиан" – най-новия аркаден шутър, пълен с озлобена женоря, който Gramis ще пуснат на пазара преведен изцяло на български съвсем скоро.



Операция: Матриархат

За да разберете защо ви пълня главичките с подобни глуповати на пръв поглед разсъждения, прочетете сами все пак за какво точно иде реч в тази игра. Един слънчев космически ден неизвестен извънземен вирус удря в кратуните всички жени на планетата Велиан и ги променя до неузнаваемост. Телата им се деформират, а съзнанията им се сливат в един общ интелект. Въпреки че устоява на заразата, нещастната мъжка половина от населението вече не представлява независими същества, а материал за генетични експерименти. Обществото придобива структурата на някакъв особен матриархален мравуняк.

Междувременно, през втората половина на XXIV век, Галактическата федерация губи няколко дузини транспортни кораби в резултат на поредица от атаки. По всичко личи, че именно велианците са провели нападенията. На дипломатическо ниво обаче всичко това бива отречено. Нито един човек от екипажа или пътниците не е открит. А общият брой на липсващите хора възлиза на двеста и тридесет хиляди. Това принуждава Федерацията да изпрати експедиционен корпус до велианската система със задача да унищожи враждебната цивилизация, превърнала се в заплаха за човечеството, и да открие какво се е случило с изчезналите заселници. А вие сте част от него.

Аркада

Действието в играта започва на кръстосвача "Варяг", на който ваша милост съвсем кротко и сладко спи своя стотен криогенен сън. Изведнъж обаче, още преди да сте достигнали крайната си цел, компютърът решава да ви размрази. Ставате, хващате кухненския нож и започвате да търсите онзи, който ви е прекъснал розовия сън. Оказва се, че виновни за всичко са тълпа мадами, които обаче не изгарят от особено желание да ви прегърнат и разцелуват...

Сам по себе си "Велиан" представлява типичен олд скул шутър, пълен с множество враждебно настроени същества без кой знае какъв интелект, чиято единствена цел в живота е да паднат под ножа. А ако ви одраскат междувременно, още по-добре. Понякога ще се наложи да дирите специални електронни карти, които да ви дадат достъп до следващата част от нивото. Но общо взето от вас се иска единствено да стреляте по всичко де-що мръдне. Интерактивността тук все пак е решила да отбележи условно присъствие в лицето на прилежно разпръснати из нивата варели и туби с леснозапалими течности, които ви улесняват в изтребването на скупчилите се на едно място повечко гадинки. На няколко пъти ще бъдете подканвани да влезете и в гигантски бронирани роботозирани костюми, с които ще мачкате всичко без въобще да ви избие и капчица пот. Което, на фона на всичко, се оказва добре дошло за всички ни разнообразие.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

Женорята

Както може би вече и сами сте се досетили, огромна част от противниците ви ще бъдат жени. Иззад ъглите ще ви дебнат пички с островърхи скафандри, пички в гигантски бронирани костюми, пички-нинджи, пички с огнехвърлачки, вместо прахосмукачки и т.н. А арсеналът, с който ще ги пляскате, е съвсем стандартен. Нож, който много бързо ще замените с пистолет и съвсем ще забравите за него, автомат, гранатомет, снайпер, киселинохвърлачка и други тем подобни леко модернизирани рожби на руското въображение. Прави впечатление велианската пушка с биомаса най-вече с начина, по който действа. Тя съдържа ядро на бактерия, която отива в някакво особено храносмилателно устройство, а после – до механизъм за извличане на енергия. Отпадъците, които се получават при процеса, се използват като муниции, а образувалата се при храносмилането енергия – за изпълването с компресиран въздух на пневматичен балон. Поради тази причина пушката не се нуждае от патрони, тъй като те се раждат вътре в нея.

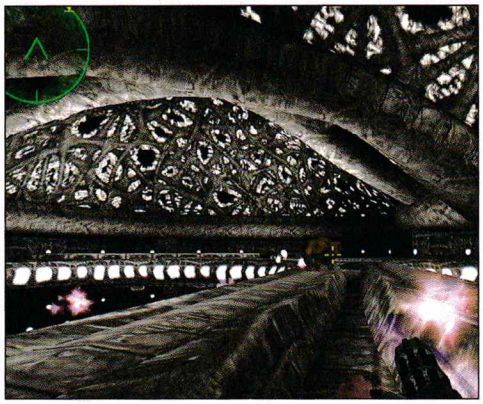
Тук е мястото на вметна, че всеки един от противниците си има и силни, и слаби точки по тялото си. И от вас зависи да ги откриете, за да си спестите муниции и време и евентуално, да запазите жив героя си до края на играта.

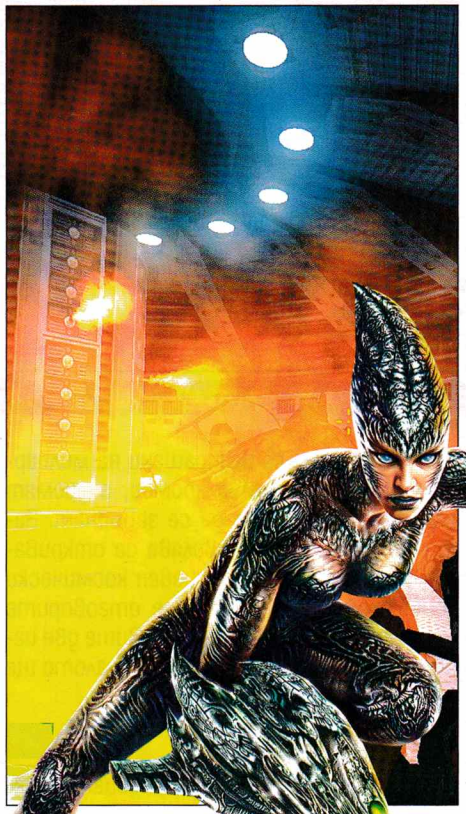
От авторите на Echelon

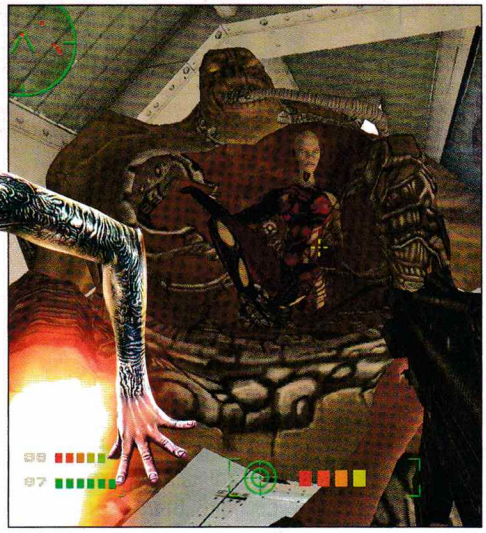
Може би малцина знаят, че "Велиан" е първият опит на MADia да нагазят в жанра на триизмерните шутъри от първо лице. Като такъв, не е лош, но определено има какво още да се иска. Разработчиците явно са решили, че след като могат да покорят небето с Echelon, са способни на всичко. Дори да атакуват и по земя. Това обаче, което й липсва, е малко по-оживена околна среда и по-здраво черно чувство за хумор, което да изнесе на гръб безкрайните престрелки из нивата.

В крайна сметка, ако сте останали доволни от Echelon, може би ще искате да видите как точно се развива историята след края на Wind Warriors. Защото действието във "Велиан" протича в абсолютно същата фантастична Вселена, в която и въпросният летателен симулатор. Може би единствено по-нежната част от геймърите ще се подразнят лекичко от факта, че ще трябва да изтребват и дърпат косите на себеподобни почти през цялото време. Ако оставят това на страна, което всъщност не е кой знае колко необичайно за тях, ги очаква много, много екшън, за който обаче, ако имат прекалено високи изисквания, може и да останат разочаровани. А това се отнася въобще за всички.

Владимир Тодоров

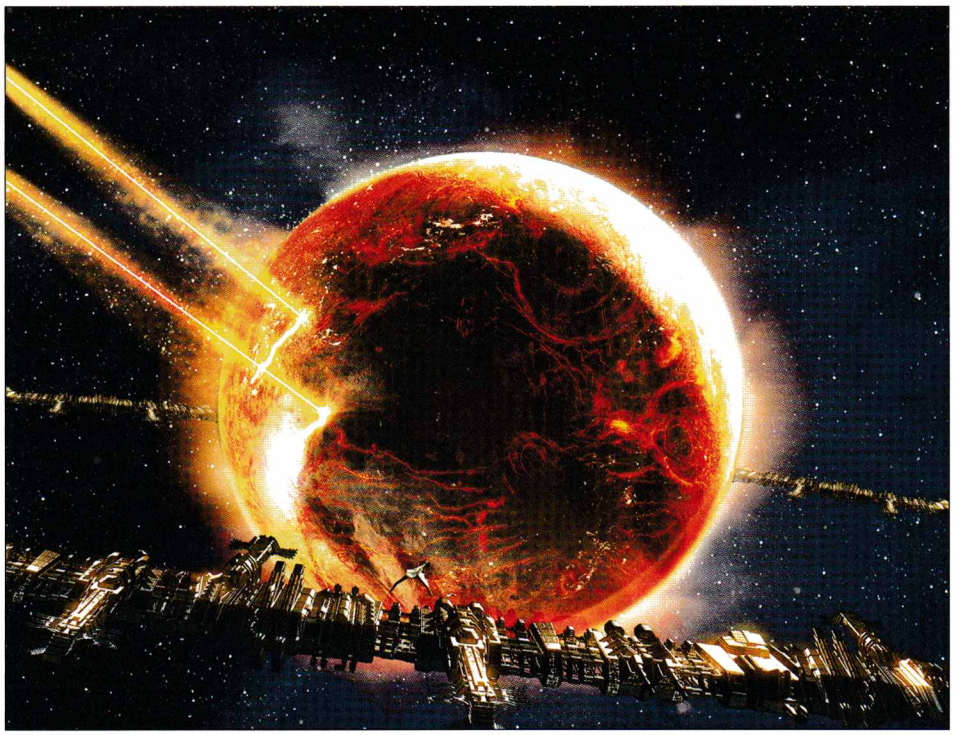






Преди много-много години, в една галактика много, много далеч.... Папапаааа пам, тиририрааарам...

Стоп, стоп, стоп, това е друг филм. Чат пат на гейм небосклона се появяват звезди. Не говоря за мултимащабните и високосубсидирани супернови на акулите в бранша, които в повечето случаи изгарят за няколко дни или часа и най-често са доста кухи. Нито пък са едва мъждукащите вечни слънца на MMORPG-mata, излезли преди същите тези много, много години (справка – неумиращата Ultima online). Те са малко по-ярки и също толкова стабилни, но често остават неоткрити или недооценени от масовия геймърски вкус, вперил поглед в телескопа именно в търсене на лъскавкото. Често вината за това е на самия разработчик – било заради непълноценната реализация на една велика идея (да, пак става дума за Vampire: The Masquarade) или просто пре-



"Литиии, литиии, литиии, дееетски спооомен миии!"

PC
XBox
PS2
GBA

X3: Reunion

жанр: **space sim** | издател: **Egosoft** | **http://www.egosoft.com** | хардуер: **P 1.7 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

калената комплексност на даденото заглавие – именно това, което го кара да изпъкне сред останалите, се оказва трудносмилаемата частичка за мейнстрийм вкуса на публиката...

И така

представете си една вселена

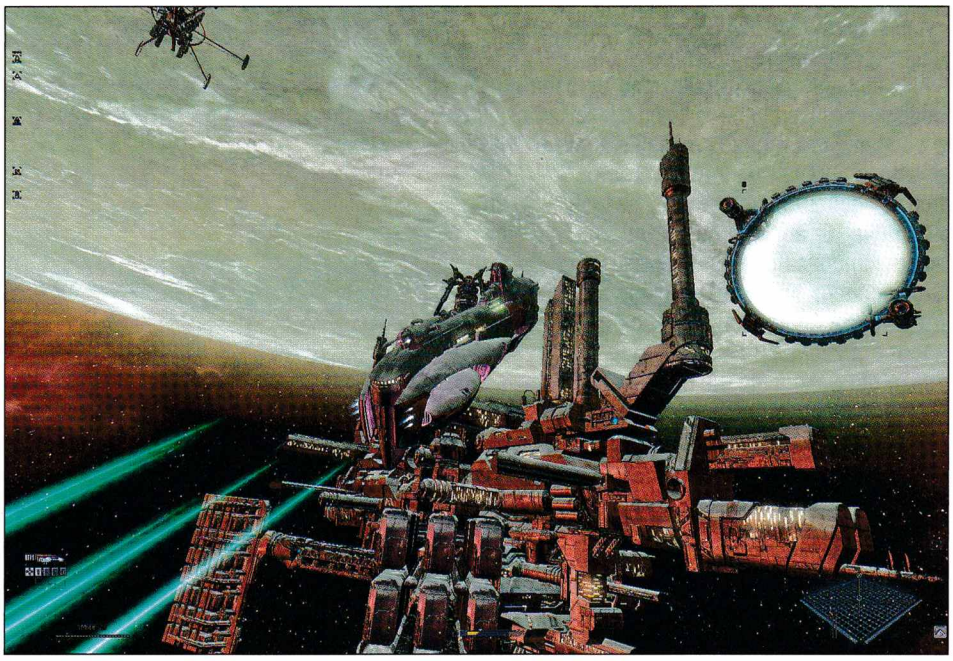
– чиста и неопетнена, в която човечеството се е засилило да покорява дълбините на космоса. В стила на всяко второ Sci-Fi заглавие се появяват баш лошковците – нова извънземна раса под името Kh'aak. Започва война, описана и преживяна от някои от вас в първите две игри от поредицата. Въпреки хилядите поражения и милионите жертви под формата на кораби и жива сила, човечеството успява да отблъсне агресора. Но дали успява да го унищожи? Победата изглежда временна и сега нова опасност надвисва над света такъв, какъвто ни се ще да бъде в бъдеще.

Ще поемете ролята на пилот ветеран от войната. В мирни времена за него няма много опции, освен да се изживява като междупланетен пират, контрабандист или търговец. Тъкмо започвате да се чудите какво точно ще правите до края на играта, когато се оказва, че извънземните не са разпрашени на милиарди частички из целия космос, а дремят някъде там, готови да се завърнат. Защото традицията повелява да откривате и остатъците от древен космически кораб, който може да даде отговорите на въпросите, зададени в първите две игри и... не, спирам до тук – останалото ще си го откриете сами. :)

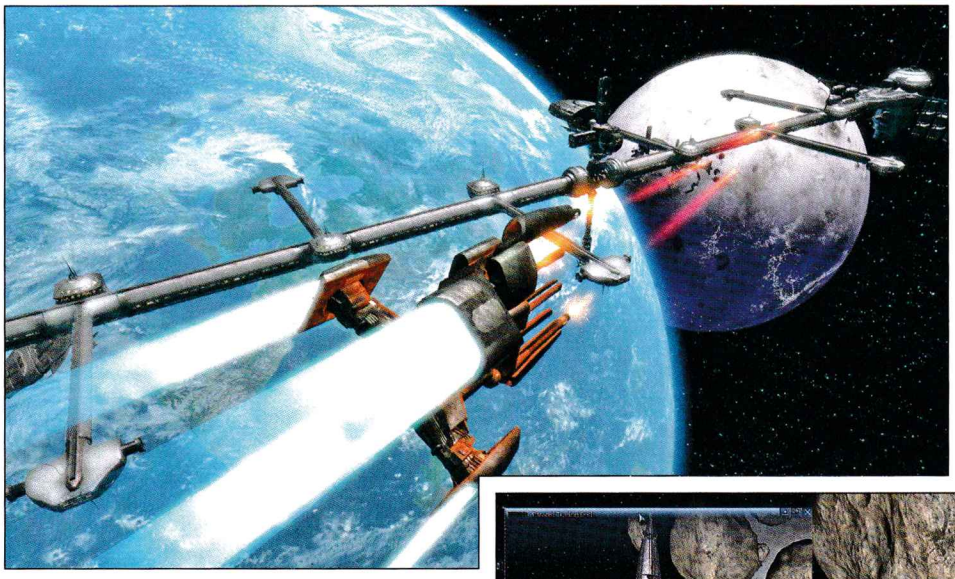
Геймплейно

Ако сте дърт фен на поредицата, спящи с джойстик под възглавницата и врътнали първите две игри, може би е добре да спрете да четете дотук и да търчите да си вземете играта по най-удобния ви канал. Ако пък сте пробвали Freelancer, харесала ви е и се чудите какво подобно нещо да изиграете, продължете надолу.

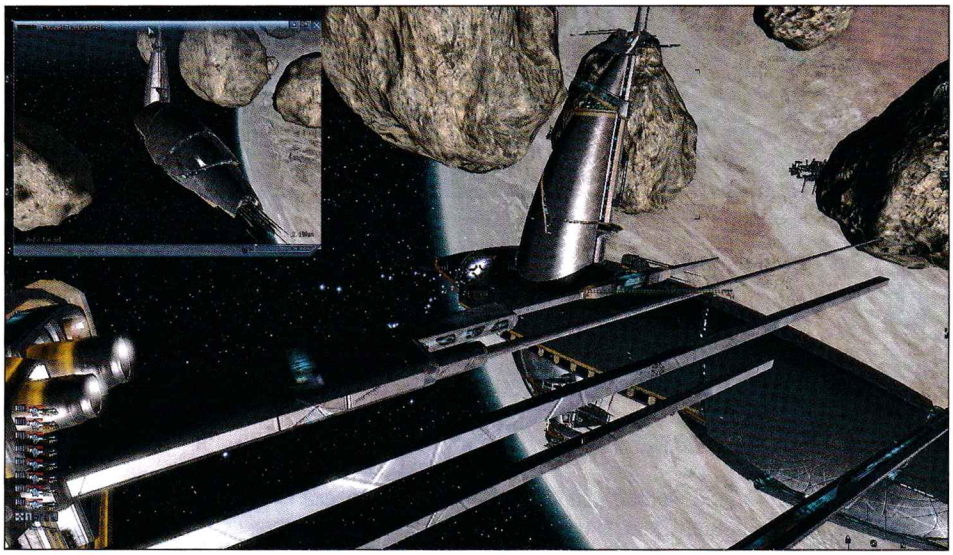
В началото можете да изберете типа на игра и нивото на трудност. Първите три режима са стори дривън – тоест поемете ли по тях, ще следвате пътя на



графика	
звук	
геймплей	
общо	6



листична. Тя е базирана на предварителното ви ускорение, тягата на двигателите на съответния модел, както и масата и тежестта му. Като цялото управлението доста успешно се овладява с клавиатура и гризача, без да имате нужда от допълнителна периферия. Както във Freelancer и Mech Commander, оръжията са комбинирани по групи – можете да избирате как да ги разположите и как да ги използвате. Имайте предвид, че повечето от тях харчат така скъпоценната за кораба ви енергия и трябва да се целите доста добре, ако не желаете след поредния успешен изстрел да се озовете безпомощни в меле от вражи огън.



историята и малко или много адвенчърът ви ще бъде обвързан с нея. За новаците препоръчвам опцията, в която ви пускат с малко повечко парички и по-добро корито. А ако вече сте вътнали играта, можете да се пробвате във "Free" режим като търговец или пират – просто си се шматкате насам-натам между звездите и да трупате кеш. Между другото пътят на пирата е доста по-рисков, но и доста по-доходоносен.

Нищо не ви пречи да направите същото и в стори частта. Ако получите прекалено голяма нужда от финансова инжекция, винаги можете да нападнете слабо охраняван търговски кораб или да контрабандирате някакви стоки. В първия случай всички куки от дадения район ще се залепват зад гъза ви в момента, в който минете през портала, а – повярвайте ми – те винаги са повече и по-добре въоръжени.

Също както във Freelancer и в предните две игри, всяко ваше действие – било търговия, било атака над нещо – се отразява върху света около вас. Изградена е мащабна система от фракции и коалиции с различни и на места припокриващи се интереси, които вие можете да обслужите или нарушите. Когато сте на нож с някоя от тях, е най-добре да не припарвате до контролираните от нея региони, а когато сте в добри отношение, можете най-малкото да очаквате по-добри цени в магазините.

А цените са важно нещо

Всичко в играта, както и в реалния живот, се върти около парите. Независимо от ориентацията ви, масата кеш ще ви позволи да купувате нови кораби – бойни или търговски, както и да изградите собствена флотилия за постигане на целите си.

Почти всеки един регион си има собствени магазини и собствена фабрична продукция. По всяко време можете да проверите цените на дадени стоки, да прецените кои ще ви донесат най-голяма печалба от съотношението чиста пара и разходи по транспорта + непредвидени срещи с пирати и друга междузвездна гнъс. Цените постоянно се изменят и нещо, което ви е носело печалба през последните два-три дни, може да се окаже и причината за вашия фалит. Добавени са опции за бартерни сделки, чийто смисъл така и не можах да открия.

Баталии

Едно от най-хубавите неща на космическите симулатори в сравнение със самолетните е липсата на едно голямо, зелено нещо там долу, съприкосновението с което е далеч от приятното. Единствено във вселенския простор можете да се насладите на едни наистина забързани и нереални кучешки боеве (dogfights... ама тъпо звучи като е на български). Да, можете да си се таралянкате на търговски кораби до края на играта със съвсем малката нужда от бойни действия, но това е първо мудно, второ – адски скучно. Поне според мен.

Иначе играта е сериозна. За да се научите да управлявате що-годе кораба си, ще са ви нужни няколко часа. За да се превърнете във виртуозен пилот-изтребител, ще са ви необходими дни, в които да запомните клавишните комбинации и физиката на всеки един кораб, която е реа-

Технически

Играта е адски красива... но и адски тежка. Умножете минималните системни изисквания по две и ще получите реалния минимум за нормална игра и драстично намаляване на шанса да бъдете изплюти обратно в Win-а. Последното ще ви се случва почти редовно между другото, най-често при влизане или излизане от портал. Не ми се ще да отварям темата за архаичните кътсцени. За сметка на това музиката е мащабна, глобална, надъхваща... приказна. Така че ако не се плашите от няколкостранични ръководства с клавиатурни комбинации, имате поне една изцяло свободна седмица и си падате по космическите симулации, X3 ще е добър коледен подарък за вас.

Георги Панайотов

5 години ролеви игри в България

Какво се случи за това време?

През изминалата вече 2005 година се случиха две неща, свързани с ролевите игри. Едното от тях е навършването на 31 години от издаването на първия Dungeons and Dragons, а другото е завършването на първата петилетка за ролевите игри в родината ни. Разбира се, да се говори за точни дати е несериозно, но ако броим, че първото обединение на хора с общ RPG-интерес е някакво начало, то годината 2000 е търсената.

Струва ми се, че тази годишнина е един добър повод за ретроспекция, за спомени и за анализи. Задавам си въпроса, какво точно се случи за тези 5 години в родината ни? Дали нещо въобще се случи?

Знам, че малко след излизането на първата статия по темата в брой 3/2001 на PC Mania доста хора заговориха за това, малко познато дотогава, хоби. Въпреки това искам да се върна още по-назад във времето.

Годината е 1992, а поводът да ви върна в предембрионална фаза е появата на

книгите-игри

Те бяха и първият опит да се популяризира подобен тип хоби у нас, а резултатите показаха, че той зарибява. Заглавията се изкупуваха и постоянно излизаха нови и нови. Какво се случи обаче? Истината е, че авторите на тези игри, иначе българи, но с гиздави псевдоними като Колин Уолъбъри, Майкъл Майндкрайм, Ейдриън Уейн и други, умишлено криеха ролевите игри от публиката. Фактите и техните собствени откровения показват, че те играеха RPG-та, но незнайно защо не ги популяризираха. Като компромисен вариант започнаха да пускат странни хибриди между ролева игра, "Не се сърди човече" и "Монопол", които наричаха стратегически книги-игри.

Къде обаче бяха ролевите игри? Гари Гайгъкс ги откри още през 1974 година, а у нас те стояха само в библиотеките на гореспоменатите автори. Основна грешка, която направиха творците на книги-игри, беше фактът, че се насочиха към изтъркани и неоригинални (с други думи крадени) сюжети – Терминатор, Супермен, Мортал Комбат и подобни клишета.

1999 година е тази, в която легендарните ролеви игри за първи път преминаха българската граница. Лицето X се завръща от ЮАР, носейки няколко книжки. Въпросната фигура в момента е далече от хобито, но тогава сам успява да зариби няколко човека и да направи сайт. Така следващата година друг човек, прави канала в Uni.bg #rpg, които съществува и до днес. Не него се подвизаваха най-верните, около 30 фена на хобито, и се мъчеха да го популяризират. Как ли? Организирайки срещи между самите себе си...?

2000 година е повратна за популяризирането на хобито. Първият истински ход, насочен към масовизацията, е появата на сайта Roleplay. Той се превърна в най-голямото средище на маниаците, а година по-късно бял свят видя и "RPG за фанатици" – първата статия за ролеви игри в българското публично пространство. Не беше миналата и една година и у нас се появи първият проект за

българска ролева игра!

Тя се казваше "Здрач над Ендивал", но за съжаление нямаше комерсиален успех. Така тя и двете ѝ продължения се продадоха предимно сред приятелите на авторите.

През същата 2001 година из уебпространството се появи форум за ролеви игри у нас, който сякаш за първи път показа някаква ангажираност. И той обаче беше сполетян от своеобразен български синдром. Към днешна дата дори и най-дейните ролеви лица са се отдръпнали от иначе добре замисления форум и са се разцепили на три, колкото е броят на значимите сайтове, посветени на ролеви игри из българското уебпространство. Това са http://rpgbg.net, където се помещават модераторите на форума, http://rpg-rebellion.net/ е мястото на отцепниците, а на http://www.sivosten.com/ можете да срещнете екипа, работил над Ендивал. Разбира се, картинката няма да е пълна, ако не споменем и появилата се през 2004 година ролева система със странно име Аксиом 16 (http://www.acsiom16.com).

Както сами можете да се убедите, за 5 години можем да кажем, че са се случили доста неща: 4 ролеви книги, 4 сайта и нито една стъпка напред към популяризация.

Честит рожден ден и честита Нова година!

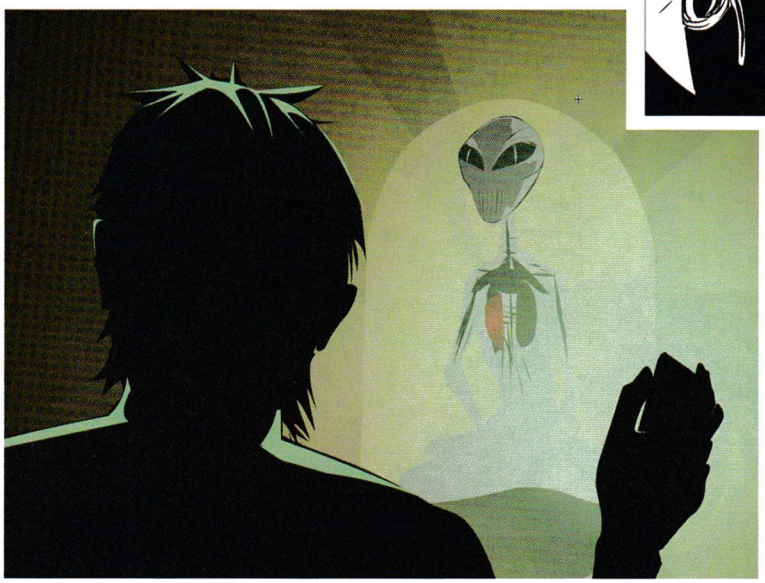
Орлин Широв

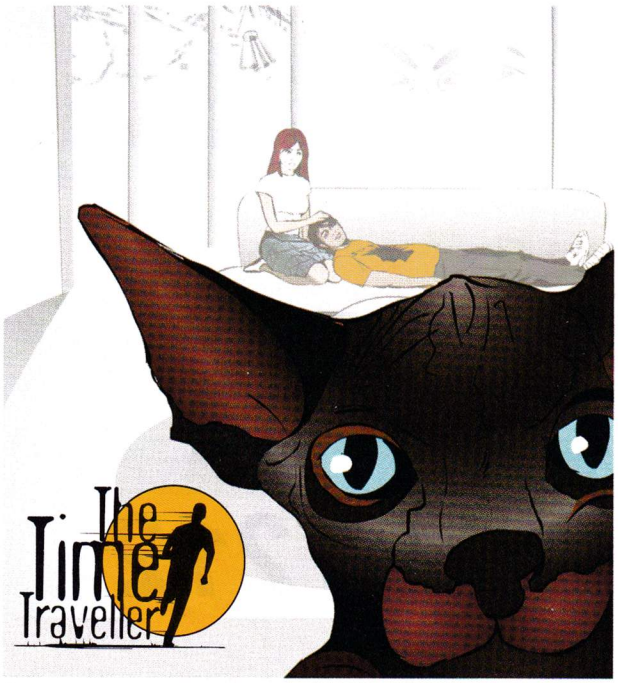
The Time Traveller

интерактивен сериал

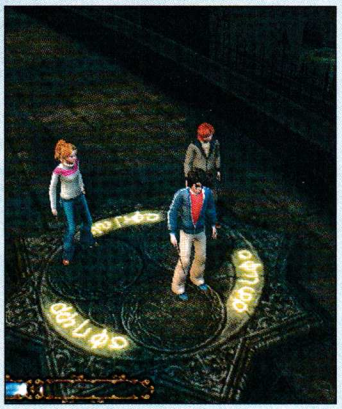
www.thetimetravel.com

играй!





Сякаш всеки от нас иска мъничко магия. Особено по коледните и новогодишни празници, когато вятърът страховито реве „Бу-у-у-у" отвън, докато вие сте се сгушили пред... монитора (е, не всеки има камина, уви). Въпросът тук е дали да разчитате само на белобрадия старец с весело изражение и алени одежди да ви поднесе това късче магия, или да използвате алтернативни методи и да оставите забавлението си в ръцете на младия магьосник, който вече четвърта година се поти като в сауна над учебниците в Хогуортс.



PC
XBox
PS2
GBA

Harry Potter and the Goblet of Fire

жанр: **Adventure** | издател: **Electronic Arts** | **http://harrypotter.ea.com/hpgof/** | хардуер: **P 1.2 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

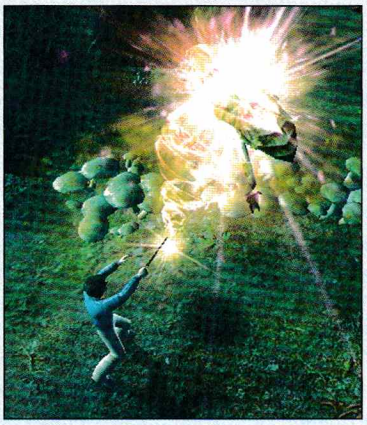
Три е повече от едно

В „Хари Потър и огненият бокал" (последната игра от поредицата - да, тази по филма със значимо БГ-участие) поемате управлението на Harry Potter, Ron Weasley и Hermione Granger. Теоретично погледнато, избирате в кой от тях да се въплъщите. То и на практика уж е така, но основният резултат от избора ви е по-скоро козметичен. Тримата магьосници не притежават характерните за предишните части уникални способности за всеки един от тях и няма чак толкова съществено значение кого ще удостоите с главната роля. Освен това решението ви няма да обезличи останалите, защото поръчвате едно, а получавате три: по стара коледна традиция, тясно обвързана с празничните промоции, така характерни за този магически сезон. Тримата герои рамо до рамо правят заклинания като тук можете да се възползвате да играе-

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

В празничната вечер, в празничния час, Хари Потър е винаги с вас!

СИТИ ЕКСПРЕС®
бързи куриери
телефон за София 91212



те с приятел или да разчитате на помощта на изкуствения интелект. Ако трябва да сме точни, играта не предлага точно multiplayer опция, но както споменах, можете да играете с приятел. За целта трябва да използвате един и същи компютър с клавиатура и геймпад. Не можете да играете online или на отделни машини. Ако пък сте сам, си избирате фаворит, когото не можете да сменяте поне през настоящата мисия.

Из прашните магически книги...

Добро попадение, което авторите са запазили от предишните игри, е, че отново използвате един и същи клавиш за различни магии. Например с "C" можете да вдигате обекти във въздуха, да отваряте врати или да изсипвате водна струя, с която гасите огнени езици. Различната магия се задейства в зависимост от обекта, към който заплашително сте насочили магическата си пръчица.

Друго заклинание, което доста ще използвате, е "Jinx". С тази магия най-общо казано атакувате опоненти. Интересно става, когато използвате преимуществото на това, че разполагате с трима герои. В битка например можете да комбинирате силите си. Един от вас може да вдигне зашеметения враг във въздуха, така че той да не може да ви атакува. Същевременно вторият герой може да направи магията „Jinx" и да се възползва от безпомощността на гадината, за да я изкара от строя.

По време на битките се срещате с всевъзможни същества, с които трябва да се разправяте. Интересни са например саламандрите. Кожата им е изгаряща и те се движат в огнена прегръдка, но можете да унищожите изгарящите им "одежди", ако използвате магията, с която насочвате водна струя. След това трябва отново с „Jinx" да се биете срещу вече загасените саламандри. Но това е само един пример, играта предлага много голямо разнообразие от тактики, с които трябва да експериментирате.

Други интересни дейности, които ще извършвате в играта, подозрително носят намек за инструментите на труда, посредством които по научен начин може да се разбере всичко, което ви е приготвило бъдещето. А именно... боб и карти. Е, няма да хвърляте никое от тях, но такъв ви бил късметът. Ще събирате магически бобчета и с набъбващата си бобена колекция ще закупувате карти. Това са специални upgrades, с които можете да развивате всеки от тримата герои. Така например можете да увеличите силата на своите атаки или издръжливостта си, също така продължителността на magicus extremus meter-а. Всеки от тримата ви герои обаче може да използва максимум три карти, които сте купили в една мисия. Освен това всеки от тях има своя собствена колекция от боб и карти.

За да прогресирате в играта, трябва да събирате Triwizard щитове. Така отключвате следващите мисии. Когато преминавате през дадено ниво за първи път, е наистина интересно - има любопитни пъзелчета, странни създания, добра атмосфера. Лошото е, че умишлено е предвидено да преигравате някои от нивата, за да съберете необходимите ви щитове, а най-неприятното е, че търсейки ги из нивата, нямате ясна индикация, кога сте ги събрали и можете да прогресирате към следващата мисия.

Живот като на кино

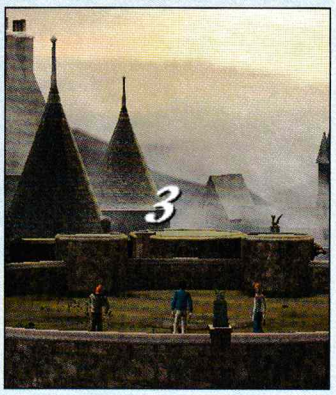
За да не оставя у вас впечатлението, че играта и филмът си приличат само по заглавието, все пак ще спомена, че не е така. Ако очакванията ви са да чуете нещо за Виктор Крум и България, ще се изпълнят, макар че в играта те са наистина просто бегло застъпени като тема. Ако пък се чудите дали играта стриктно следва историята на филма, отговорът е: и да, и не. Заглавието се придържа към приключенския елемент, но някои други увъртания около story-то са ви спестени. В тази връзка трите изпитания за шампионите, разбира се, присъстват. Малко преди финалната си среща с Волдеморт ще сте летели на метла, бягайки от дракон и ще сте се гмуркали в дълбините на Черното езеро. Тези изпитания наблягат по-скоро на състезателния ви дух и се очаква за малко време да свършите много работа. Тук не се изисква да събирате каквото и да е или да разглеждате наоколо. Според мен това определено е добро попадение, което освежава геймплея.

Преди да премина към финалните редове обаче мисля да ви се оплача от един технически аспект на играта: камерата. Определено не ми допадна, подбрани са ужасно неудобни гледни точки.

Outro

Да се върнем към коледния дух. Нали помните, че вън е студено и вие сте се гушили пред мониторите? Искате да усетите магията. „Хари Потър и огненият бокал" ви предлага точно това омагьосване. Може би не с бокал, пълен с огнена течност и всъщност не по случай празниците (разчитайки, че с това можете да се справите и без Хари). И все пак го прави по един достатъчно приятен начин, който можете сами да оцените, ако харесвате по-леките и разтоварващи игри и сте готови да преминете през всички тайни кътчета на Хогуортс и Забранената гора.

Лили Стоилова



Преди много време трябваше да пиша за една от предишните части на Onimusha. Беше отдавна, но ясно си спомням всичките трудности, с които се сблъсках, докато работих върху тази статия. За да можех да се нарадвам на въпросното заглавие, трябваше да отстраня купища проблеми. То не бяха менюта на японски, то не беше чудо. Въпреки всичките неволи обаче все още свързвам спомена за това японско екшън-приключение с много приятни мигове пред монитора. И сега, когато разбрах, че ще излезе компютърна версия на Onimusha 3: Demon Siege, се заканих да я изиграя, дори и да ми се наложи отново да се справям с редица главоблъсканици покрай подкарването ѝ. Може би съм готов да направя такива жертви заради тази игра, защото тя е една от най-успешните конзолни поредици, създавани в рамките на този жанр. Това е факт и всички ние (PC-геймърите) трябва да сме благодарни, че от време на време ни се предоставя възможността да разцъкаме продукт от класата на Onimusha 3: Demon Siege.

Пътуване във времето

Действието в играта се развива успоредно в два свята – съвременен Париж и средновековна Япония. За да бъде още по-интересна и предизвикателна, сюжетната линия ни предлага възможността да се превъплътим в образите на два коренно различни героя. Единият е добре познатият ни от предишните игри по темата самурай Саманосуке Акечи. А другият – небезизвестният френски актьор Жан Рено в ролята на военния биткаджия Жак Блан. И на двамата герои ще трябва да напуснат своите епохи и да се борят със злото на 500 години разстояние от родния край. Образът на красивата полицейска служителка Мишел Алберт, която освен всичко е и приятелка на Жак, подсилва цялостнатата завързаност на историята и я прави по-интересна и по-атрактивна. Към нея можем да добавим и 10-годишния син на французина, който като всяко съвременно дете е на "ти" с компютрите. А също така и феята Ако, която ще помага на героите по време на тяхното приключение. Въобще можем да сме изключително доволни от наистина богатото на персонажи и свежи идеи заглавие, което ни предлагат самураите от Capcom.

Поредицата еволюира

Признавам си, че не съм от най-запалените конзолни фенове и не съм имал възможността да изиграя всичките части на поредицата, появили се за PS2. За сметка на това обаче имам ясни спомени от варианта на геймката, излизал за компютър и мога спокойно да споделя с вас, че е претърпяла фрапиращи промени, които са я направили в пъти по-добра.

Нека за начало се спрем върху геймплея, който благодарение на възможността за игра с два персонажа е изключително разчупен и поглъщащ. Всеки един от двамата герои ще може да използва разнообразни оръжия с най-различни характеристики. В началото на играта самураят Саманосуке е въоръжен с обикновен меч, който впоследствие ще замени с два, които са особено смъртоносни. А в по-напреднал стадий – и с други интересни средства за убиване. Жак Блан, от своя страна, използва оръжия от друг тип – предимно камшици и странни разтегливи мечове, също така и разпъващи се копия и т.н. Изобилието от остри стоманени предмети е подсилено от различни видове умения, които притежават главните персонажи. Жак ще използва камшика си, за да преминава през на пръв поглед непроходими места. Друго умение пък ще му позволи да извърши мощна атака, на която малко противници могат да устоят. От своя страна, Саманосуке притежава умението да върти мечовете толкова безмилостно, че всички гадове около него за секунди се превръщат в тънко нарязано мезенце.

Души-трофеи

Подобно на миналите части от поредицата, и тук разполагате с умението да събирате души. Когато умъртвите противник, ще можете да смръкнете фриволно реещия се дух, който се отделя от безжиз-

Двама герои, две епохи, една съдба

PC
XBox
PS2
GBA

Onimusha 3: Demon Siege

жанр: **Action / Adventure** | издател: **Capcom** | **www.capcom.com/oni3.html** | хардуер: **P 1.4 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултимедия: **CD: 2**

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

неното му тяло. Съществуват четири разновидности на душите, които ще колекционирате. Червени – подобряват вашите оръжия и брони. Жълтите възстановяват жизнените ви показатели. Пет от лилавите са необходими, за да активирате така наречения "Онимуша режим", който ви прави безсмъртни и адски мощни за определен период от време. Сините пък служат за възстановяване на енергията, чрез която използвате специалните умения. Количеството души, които получавате при убийството на определен опонент, се определя от начина, по който причините смъртта му. И, разбира се, от неговия вид.

В света на Onimusha ще събирате най-различни предмети, но тези, на които ще попадате най-често, са билки, различни лекарства и медикаменти, възстановяващи здравето ви, и две разновидности на скъпоценен камък, които ще ви дарят със специфични бонуси.

Изцяло триизмерен енджин

Това е вторият сериозен коз на програмистите от Сарсот. В предишния компютърен рилийз например те бяха предпочели неприемливия за днешните стандарти визуален модел – двуизмерни декори, изпълнени с триизмерни създания. За щастие тук всеки детайл вече е отразен в трите пространствени измерения. А околната среда е адски разнообразна, защото в играта присъстват сцени от две коренно различни епохи. Ще странствате из красивите джунгли на средновековна Япония и съвременните улици на един от най-красивите градове в света – Париж. Дори главните персонажи ще притежават реални лица, но по-важното в случая е, че едно от тях е на самия култов френски актьор Жан Рено. Интересно е, че освен с визията си, той се е включил и с истинския си глас като е озвучил напълно сам своя герой Жак Блан.

За музиката и звуковите ефекти не мисля, че има какво да коментирам. Просто погледнете как съм оценил този аспект от геймката и ще ви стане ясно, че чуете ли веднъж страхотните мелодии, носещите се в изпълнения със смърт въздух на средновековна Япония, повече няма да искате да слушате нещо друго.

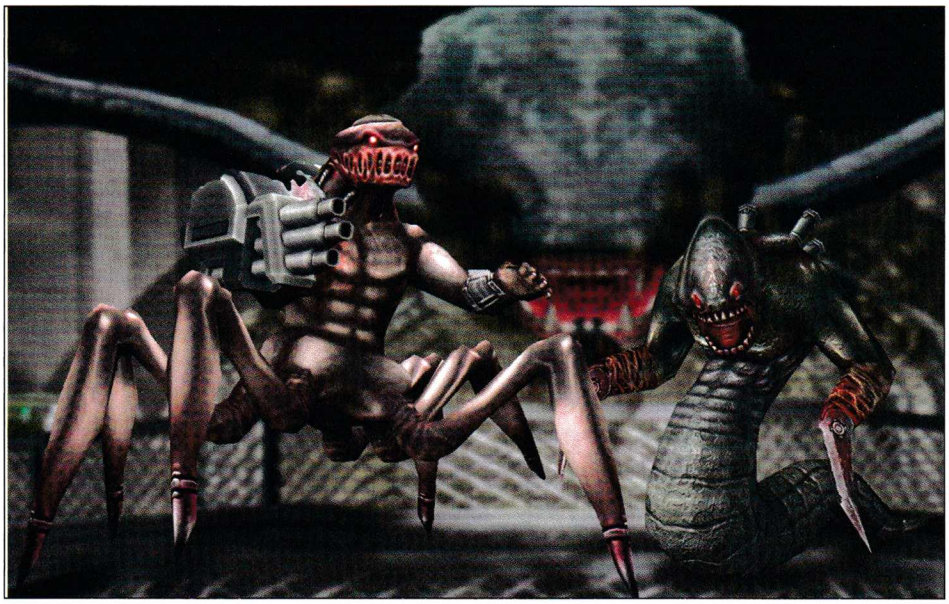
Забележки за финал

Честно казано, не съм се и надявал, че ще доживея да видя на монитора си конзолна игра, която да е наистина качествено приспособена за PC. И този път това не се получи. Благодарение на този факт ще ви е нужно определено количество време да разберете кое копче от клавиатурата на кое от джойстика за PS отговаря. Принципно това нямаше да е проблем, ако някои от уменията, които получавате, не се обясняваха с бутоните на конзолните падове. Други забележки почти нямам. Освен може би тази, че в началото геймката се стартира в уиндоуски прозорец и трябва да се максимализира с помощта на Alt и Enter, но здраве да е. Това са бели кахъри, които обаче не можеше да не спомена. В крайна сметка Onimusha 3: Demon Siege определено е качествена игра, напомняща леко на Resident Evil (но имайки предвид, че и двете са създадени от едни и същи хора, няма нищо чудно в това). Сигурен съм, че всички конзолни маниаци знаят за какво говоря. А и също така, че всички компютърни фенове трябва задължително да пробват тази екшън-приключенска геймка, защото иначе ще съжаляват.

Асен Георгиев

Има два типа игри. Едните се опитват да правят революции, а други се опитват да възраждат старите, позабравени жанрове. Кое от двете е по-добре? Дали на геймърите им писна от нови неща или те все още са жадни за все по-ексклузивни и все по-интересни измислици? Това, разбира се, всеки може да каже сам за себе си. Аз лично предпочитам по малко и от двете. Замисляли ли сте се как би изглеждало нещо като Golden Axe или пък Goblins, интерпретирано според модерните геймразбирания?

Оказва се, че разработчиците на известната с името си Preygrounds геймка, са от типа хора, които жадуват за доброто старо минало. Те са се опитали да направят нещо, което да прилича много



Дали чистият екшън все още е на мода?

PC
XBox
PS2
GBA

Shadowgrounds

жанр: **Shooter** | издател: **Frozenbyte** | **http://www.shadowgroundsgame.com** | хардуер: **P 1.3 GHz, 386 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/WP** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **2**

на старите 2D аркадни симулации, но са му придали визия от 2005 г. След като порано тази година преименуваха проекта на Shadowgrounds, шумно оповестиха, че едва ли не ще се опитат да възродят

старите разбирания за чист екшън

Доколко опитът им е сполучлив, ще се опитам да ви разкажа в следващите редове.

За начало трябва да споделя с вас, че Shadowgrounds е творение на финландското геймстудио Frozenbyte. В тази държава, както знаете, е много студено почти целогодишно и съм склонен да мисля, че разработчиците все още играят стари игрички, сгушени на топло в централата си. Те са заложили на пуцалката, като са забравили почти всички други елементи за един успешен продукт.

Историята на геймката е доста плоска, като действието се развива някъде към края на този век. Човечеството се е развило достатъчно, за да плъзне из небесния безкрай и първите колонии вече са факт. Оказва се, че нещастната планета, която човеците са решили да налазят първо, е един от спътниците на Юпитер – Ганимед. След като учените са поставили нужните техники за тераформация (трансформиране на средата до образуване на атмосфера с помощта на средства, произвеждащи кислород, въглерод и разни други завършващи на -род неща), планетата се е превърнала в почти приятно местенце за живот. Казвам почти, защото светлинните лъчи едва достигат до вече създадената атмосфера, а целият релеф изглежда като след атомна бомба. Първата колония, установена на повърхността, е кръстена с културното име Нова Атлантида (New Atlantis) и на нея мирно и тихо пребивават около 8000 човешки същества.... Но не само те...

графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

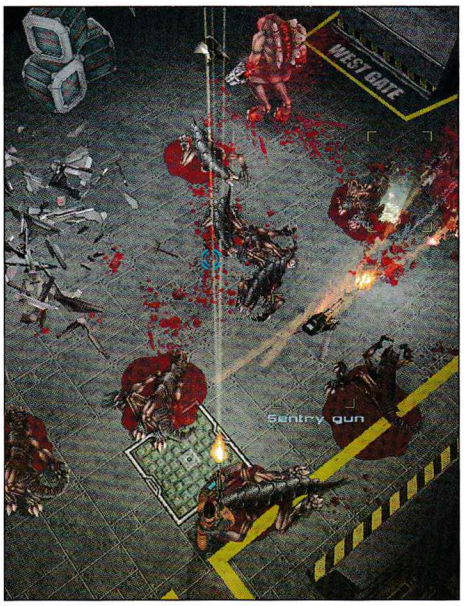
След малки проблеми във водопречиствателната станция нашите колонисти осъзнават, че освен тях, на Ганимед са се настанили доста неприятно изглеждащи твари. Разбира се, вашата основна цел е да изтрепете всичко, което не прилича на човешко създание и да спасите колонията от разпад.

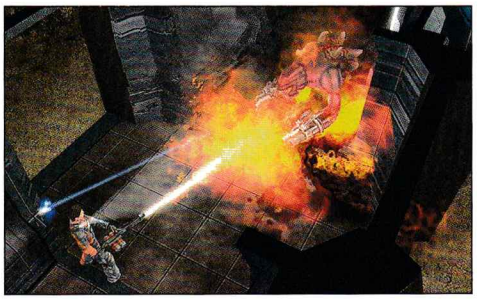
Главният герой

е обикновен механик, носещ името Уесли Тайлър. За негово най-голямо съжаление, няколко години преди началото на играта, от шеф на охраната, той е бил понижен до прост бачкатор, като причините за това стават ясни напред в историята. В хода на действието към Уесли ще се присъедини и мацката Джейн, която обаче нито блести с особени визуални характеристики, нито има някакво значение за развитието ви.

Както сами можете да видите, ето тук, за първи път се пропуква благородната идея на Frozenbyte. След тази неубедителна история част от публиката вече отдавна гаси мониторите и пуска новия Need for Speed. Разбира се, аз няма да направя така, колкото и да ми се иска, а ще трябва да продължа нататък.

Основната особеност на Shadowgrounds, с която разработчиците много се гордеят, е перспективата. Тя показва действието отгоре, както в някои културни стари игри за MAME емулаторите. В това няма нищо лошо, ако загърбим тромавото управление на героя Уесли и слабите патфайндинг и AI на противниците, които нееднократно ще образуват с ваша помощ, голямо черно петно. Иначе, графично играта е на сравнително при-





лично ниво. За да се насладите напълно на визуалните прелести обаче, ще трябва да имате доста силна машина с поне един гигабайт рам, защото в противен случай ще ви трябва цяла вечност за зареждане на нивата.

Както може би се разбира от името, най-приятните ефекти в Shadowgrounds са

сенките

които се уголемяват доста застрашително и могат да ви изкарат ангелите. Самите извънземни са направени без много фантазия – има такива с два, три, четири, чак до осем на брой крака (не октоподи). Някои от тях стрелят отрова, която ви забавя, други само ви гонят и хапят, а трети са големи, неподвижни и с една тупаница ви отнасят.

Целият геймплей на финландската игра е доста линеен. Сюжетът е такъв, че не ви дава никаква възможност за свобода на действието. От вас се очаква само да слушате какво си говорят героите и да следвате синята точица на радара ви. Местата, които можете да посетите в играта (по-скоро трябва), са разнообразни и по някакъв начин задържат вниманието и интереса ви. Една от първите дестинации, които ще трябва да изчистите от гадове, е секретен военен склад, който се намира в нищото. Всичко около вас е обезлюдено, а единствената жива душа в района сте вие. По-нататък ще се сражавате по какви ли не места, като в самия край на играта действието ще ви откара в забравени от бога (бога Юпитер, разбира се :)) мини насред пустошта. Те, разбира се, са фрашкани с гадове и за да успеете да ги преборите, ще ви трябва солидна доза олово, аптечки и търпение. Задачите, които Уесли ще получава из 14-те мисии, са меко казано неоригинални – трябва да вземете обекта X, да го занесете до място У и да спасите или убиете лицето Z.

В играта има и

босове

За да заприлича Shadowgrounds на истинска ретро пуцалка, без шефове на нивата не може да се мине. В края на всяка мисия вашият безстрашен солджър ще трябва да трепе някоя мастита гадинка, която в повечето случаи си има специална техника за убиване (спомняте си старите култови геймки, нали?).

Много приятна възможност, за съжаление реализирана не по най-добрия начин, е системата за ъпгрейд на оръжията. Докато пуцате безмозъчните извънземни из нивата, ще срещате малки зелени кръгчета, които всъщност са weapon upgrades.

След като съберете необходимото количество от тях, ще можете да изберете кое оръжие да подобрите. Всяко пуцало има по три нива на ъпгрейд, като всяко едно влияе или на обхвата му, или на силата му, или на разпръснатостта на щетите. Освен това някои оръжия получават и вторична възможност за атака. Така например след подобрение на гранатомета, той може да изстрелва или клъстър бомби или отровни гранати, които забавят гадовете. Като цяло в Shadowgrounds има десет различни оръжия, сред които помпа, огнехвърлачка, пушка, използваща пулсова технология,

рейлгън (като в Quake)

вече споменатия гранатомет и др.

Музиката в творението на Frozenbyte е според мен най-сполучливият елемент. Тя е написана от Ари Пулккинен, който явно е престоял доста време в топлата централа на фирмата. Звуковите ефекти са много динамични, като придават на играта истинска страховита атмосфера. Саундът се променя в зависимост от броя на гадовете и така, в най-напечелените моменти ритъмът е бърз, панически и повдига адреналина до приятни граници. Трябва да бъде отбелязано, че мрежов вариант няма. Добавен е само класическият за старите екшън игри кооперативен режим, който позволява двама играчи да седнат на едно PC, с дружни усилия да помпат извънземни и да чупят клавиатурата.

За финал ще препоръчам тази игрица на всеки, който предпочита чистия екшън и обича просто да натиска левия бутон на мишката. За другите в Shadowgrounds няма да има нищо интересно.

Орлин Широв

Наближават празници, зимата се вихри почти навсякъде, вече навлязла в най-суровия си стадий, а учащите читатели на PC Mania най-вероятно се радват на новогодишната си ваканция. Може би значителна част от тях ще предпочетат домашния уют и ще прекарат по-голямата част от свободното си празнично време пред компютрите, където е топло и сухо.

Сигурен съм също така, че измежду тези люде ще се намерят и спортисти, които с удоволствие биха изпробвали настоящето продължение на Rugby League, за което Sidhe Interactive са се погрижили да е поне с една класа над своя предшественик.

Има ли още хора, които не знаят как се играе ръгби?

PC
XBox
PS2
GBA

Rugby League 2

жанр: **Sport sim** | издател: **Alternative Software** | **http://www.rugbyleague2.com/** | хардуер: **P 500 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **2**

Подобрения

се наблюдават във всички компоненти на геймката. Играчите, отборите и всички останали детайли от Rugby League 2 са напълно съобразени със сезон 2005. Забелязват се и сериозни промени във външния вид на играта.

Визията определено е подобрена, ръгбистите изглеждат досущ като истински, а благодарение на прибавените нови движения, които правят по време на игра, се създава усещането, че сте на стадиона, а не пред компютъра си.

Още една екстра, която разработчиците са успели да внедрят, е възможността за онлайн игра, но определено най-сериозният коз, който предлага този ръгби симулатор, е размазващият сингълплейър режим, за който ще ви разкажа в следващия абзац.

Franchise режим

Това е може би най-впечатляващият момент от играта, който със сигурност ще допринесе за успеха на заглавието. С неговото стартиране ще се превъплъти в мениджър, който ще застане начело на отбор по ваш избор. След като това се случи, ще имате възможността да управлявате тима си както сметнете за необходимо. Ще купувате и продавате ръгбисти.

Ще ви се наложи да се грижите за финансовите въпроси, да усвоявате спонсорства, да тренирате играчите си и, в общи линии, да направите всичко, което е нужно, за да може вашият отбор да се превърне в непобедима сила, която да мачка всички конкуренти, изпречкали се на пътя ви. За съжаление в играта не присъства туториъл. Това може и да не е сериозен проблем, но определено ще намали удоволствието на тези от вас, които по дефолт ще се отнесат предубедени към заглавието.

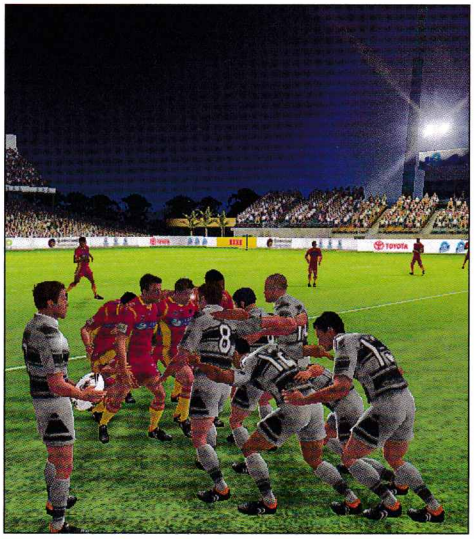
Да не говорим, че не е много лесна задача да се свикне с управлението, защото дори не можем да си нагласим клавишите по свое собствено усмотрение. Ще ни се наложи да се учим по време на игра. За щастие обаче тези от вас, които са по-упорити и успеят да свикнат с контрола на бабаит-играчите, ще са много доволни от реалистичните мачове, които ще им предложи Rugby League 2 впоследствие.

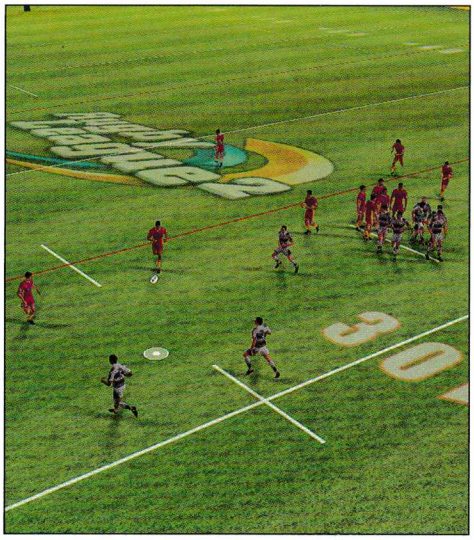
Опаковката е важна

Много се радвам, че най-накрая попадам на ръгби-симулатор, който може да се похвали с добра визия. Още при самото стартиране на играта се усеща и желанието тя да изглежда добре. Явно производителите най-накрая са разбрали, че за да се харчи един продукт, той непременно трябва да има и качествена опаковка. Иначе никой няма да му обърне внимание. В този ред на мисли мога да кажа, че Rugby League 2 определено успява да се конкурира с останалите заглавия на пазара. Направените подобрения и най-вече - добавеният Franchise режим, доближават въпросният симулатор дори до футболните и баскетболните. А това може само да радва всички фенове на този, на пръв поглед, изключително брутален спорт.

Асен Георгиев

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	





НОВ BONUS PACK - НОВА ЦЯЛА ИГРА

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА STATE OF WAR

ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

STATE OF WAR

ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ – САМО В НОВИЯ BONUS PACK

Събитията в реално-времевата стратегия State Of War се случват в далечното бъдеще, когато група религиозни фанатици успява да хакне централния компютър и да установи контрол върху най-големите военни бази на Земята. Вашата е цел е, командвайки Обединените сили, да ги отвоювате и да накажете терористите.
22-те мисии на играта ще ви предложат:

– красиви графични ефекти и експлозии

– битки на няколко континента – гори, пустини, сняг

– командване на различни юнити – пехота, авиация, оръдейни бази

ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

ти поръчваш fresh пакет

какво е fresh пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегляш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

fresh фактор: 96%

Friday the 13th
код: 28923

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

fresh фактор: 88%

Operation Plan B
код: 28924

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

fresh фактор: 93%

Lotus Challenge Slot Cars
код: 28925

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

fresh фактор: 89%

Athlete XXL Running
код: 28926

За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Friday the 13th е уникално добра игра за мобилен телефон. Това е куест, колеги, куест в най-чистия му вариант от преди десет години. Friday the 13th е създадена по лиценз на успешен хорър филм от 80-те години. Признавам си, че не съм го гледал, но амбициите ми да си го дръпна (щото не мога да го наема от кварталната видеотека, не заради друго) са истински. Говорим си за училищен лагер край реката, в който при неизяснени обстоятелства един след друг дават фира възпитателите. Това създава паника, мистерия и нужната доза кеф, съпровождаща всеки хорър. Понеже 1980-та беше отдавна и понеже междувременно филмите на ужасите поизчерпаха арсенала си с изненади, никого не учудва връзката между събитията "днес" със случки от преди години и смъртта на момчето Джейсън. А денят е просто петък, 13-ти... Управлението на играта е супер лесно – избираш една от командите "върви", "разгледай", "вземи", "говори" и просто следваш изписващите се текстови указания. Малкият екран на телефона не предполага да изпаднете в графична еуфория. След като я изиграх обаче, открих, че темповете на развитие при Java геймките са изключително бързи и вече достигат по качеството си платформени конкуренти като PC и PlayStation 2. Препоръчителна за студените зимни дни, когато няма какво да се прави.

Operation Plan B е преди всичко красив и много цветен екшън за мобилен телефон. Това е може би най-пъстрата и свежа в графично отношение игра, която ми е попадала в ограничените по брой пиксели на екрана на апарата. Историята е, че нещо като дузина атомни ракети са изчезнали от американска военна база. Заподозрян за престъплението е боливийският генерал Родригез, който освен всичко останало ги е спотаил на скришно място във военната си база. Преди години той е направил опит за преврат в родината си, но досега винаги с неуспех. Вие влизате в ролята на таен агент, който трябва да разкатае фуражките на боливийската сган и да спаси човечеството от апокалипсиса.
Operation Plan B е jump`n`run. Това означава, че ще трябва да се катерите, да скачате и да стреляте на воля. Вашият арсенал включва набор от четири оръжия – нож, картечница, лък и арбалет. Според ситуацията ще можете да ги използвате и да прекратите съществуването на незаслужаващите да дишат въздуха ви. Оръжията ще са ви необходими и в онези случаи, когато трябва да обезвредите поставена противопехотна мина например. Operation Plan B предлага и пълен туториал, за да свикнете по-добре с управлението преди да се впуснете в мисиите си. Приятен и занимателен екшън за малки и големи геймъри.

Преди години, още преди масовата поява на компютърните игри, на особена популярност се радваха един особен вид електрически игри с писти. По тези писти в специални слотчета се поставяха малки колички, които впоследствие с помощта на джойстици с кабел се управляваха и можеше да стане страхотно състезание. Основният недостатък на електрическата инсталация беше нейната нестабилност – понякога мрежата даваше на късо и това поставяше края на автомобилния купон. Lotus Challenge Slot Cars пресъздава за малкия дисплей емоцията от онези надпревари на килима. В случая ще можете да се състезавате с джобен Lotus Elise. Удобството на цифровите игри е разнообразието и че никога не ви свършва тока (падналата батерия не се брои). Така при Lotus Challenge Slot Cars ще можете да правите ъпгрейди на количката си след победа, да изпитвате различни трасета и като цяло, да се забавлявате неистово. В допълнение това е Java-играта с най-елементарно управление, правена някога – просто натискаш бутона 5 и го задържаш, ако искаш пълно ускорение. Принципно е добре да внимавате – повече газ и автомобилът изхвърча от жлебчето си. А така губите време в надпреварата. Добрата дозировка на газта и познаването на трасето са двата ключови тактически прийома. Приятно каране!

Никога не съм бил много по бягането. Като малък бях по-скоро крехък и затова бавен, а днес съм по-скоро мъдър, отколкото бурен, затова и спазвам правилото за спокойното ходене. Athlete XXL Running е за всички онези, които ги мързи и въпреки това биха се радвали да опитат нещо различно, нещо по-спортно, нещо "потака". Не се притеснявайте – не е необходимо да тичате с телефона в парка. Athlete XXL Running представлява набор от четири атлетически състезания – 100 метра гладко бягане, 400 метра гладко бягане, 110 метра с препятствия и 1000 метра с препятствия. Във всяко състезание от вас се изисква сръчност в палците – за да ускориш твоя състезател, трябва бързо и ритмично да се набираш върху двата бутона за управление "1" и "3", които пресъздават левия и десния крак. Колкото по-добре натискаш, толкова по-бърз ставаш. Ако не натискаш "правилно", бегачът се влачи и в крайна сметка не задоволява очакванията на тренереа, т.е. вас. За хърделистите е бутонът "5", като наместването на тактическото движение "ей-сега ще скокна" е цяло изкуство. След теста в момента имам мускулна треска и наченки на тендовагинит в китките. Като цяло различна и заради това свежа игра с тънък дисбаланс в качеството между гладкото бягане и хърделите. Отивам да си сложа два компреса.

fresh java игри

изпрати sms на номер **2260**

мтел и глобул

ти поръчваш fresh пакет

какво е fresh пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

28168 направи голи снимки на най-горещите топ модели, но първо трябва да ги биеш на strip покер

супер рафтинг — НОВО — **28169** the fast and the furious 3d

страхотно рали — НОВО — **28258** сексо коледа

спаси франки и ред от зловещото гробище — НОВО — **28171** 100 % казино през зимата

нов супер 3D билярд — НОВО — **28172** цели се по жълтите и сини патици

изпълни перфектния скок и полети — НОВО — **28173** пази се от жилещите пчели

формула 1 — НОВО — **28174** време е празника да започне

завърти топките и стани милионер — НОВО — **28175** събери всички сладки за купона

спаси хората от пожара — НОВО — **28176** супер забавен пъзел

28170 — **28177** — **28178** — **28179** — **28180** — **28181** — **28182** — **28183**

гарванът - отмъсти за стореното зло — **28184** потопи се в неповторимия свят на магията

бира на корем — **28185** класическата игра '21'

маниашка камасутра — **28186** страхотна аркадна игра

изчисли нивото на алкохол в кръвта си — **28187** покер мания, избери опонент

битка на бронемашините — **28188** взриви механизма на топчетата

открий скритите думи — **28189** спаси се от гладния динозавър

терористи от тип "Рамбо" — **28190** пази се от бързите блакове

инди рейсинг — **28191**

не закъснявай след работа, защото ще си изпатиш — НОВО — **28192**

НОВО — **28201** ловците на глави отново а по петите на Рудик дали той ще успее да се справи, да избяга заедно с Кира и да отмъсти на лорд Маршал. Всичко зависи само от теб.

28200 супер камасутра — счупи тухлите и пред теб ще се разкрият страхотните секс пози скрити зад тях

събери мляко и спечели — НОВО — **28202**

готин покер — **28203** супер забавна игра

бушува кървава война — **28204**

извънземните завладяват земята — **28205** нов тетрис мания

ти си любимият на всички кондуктор — НОВО — **28206** експлозивен пъзел

ледено приключение — **28207** помогни на махну да спечели лайла

спусни се по водната пързалка — **28208** врагове нахлуват в къщата на crash

ти си в бъдещето 2304г. — **28209** супер състезание

супер пъзел изравни топчетата — **28210** за всички фенове на бейзбола

дърпай с въжето — НОВО — **28211** приключение в космоса

EA SPORTS FIFA Football 2005MIE — **28212** 3D състезание

28213 ти си ловец на динозаври

28214 влезни в света на хаоса

теди е в беда. помогни му — **28215** атака срещу слънцето

28216 разбуди женските прелести

28217 съблечи манга момичетата

28218 класическия пасиянс

28219

28220

28221

28222

28259

28224

28225

28226

28227

28228

28229

секси пъзел — **28230**

пъзел само за жени — **28231**

супер готин strip покер — **28232**

напрегнато преследване — **28233**

ти си пожарникар — **28234**

събери топките с еднакъв цвят — **28235**

страхотно състезание — **28236**

съблечи ИВ — **28237**

тетрис с жени и мъже — **28238**

стрийптиз покер — **28239**

не се отпускай докато не стигнеш у дома си — **28240**

снежно състезание — **28241**

слагай престилката и започвай да готвиш — НОВО — **28242**

изпълни мисия "чиста гора" — **28243**

counter strike — **28244**

елиминирай вирусите — **28245**

звездна надпревара — **28246**

истинско забавление за всеки — **28247**

победи с огненото топче — **28248**

рибка поли има нужда от помощта ти — **28249**

ти си акробат в цирка — **28250**

състезание с три нива — **28251**

помогни на мистър Тед — **28252**

търси съкровището — **28253**

научи пандите на дисциплина — **28254**

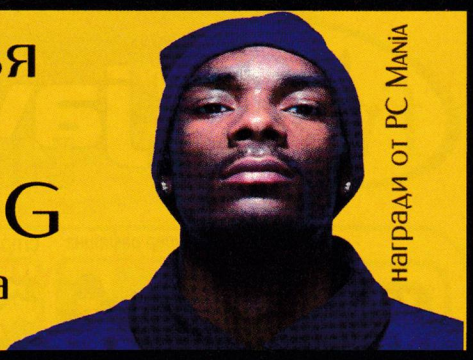
мотокрос — **28255**

камасутра - женски трикове — **28256**

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и вьведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

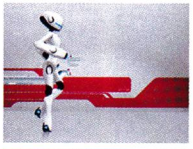
как да поръчам?
пример за поръчка:
65160N 2260

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



ВСЕЛЕНА 1 СЕ РЕСТАРТИРА!
Не пропускайте да се включите безплатно!
Регистрациите започват от 1 Януари 2006.
WWW.BULFLEET.COM
bulfleet
ПЪРВАТА БЪЛГАРСКА МАСОВА ОН-ЛАЙН ИГРА

M SAT



СЪБОТА 16:45

PRO_FILE@ABV.BG

Majesco: две напред – една назад?

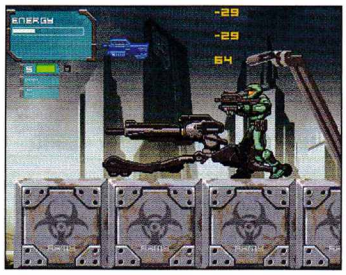
След като изживяха за кратко звездния си миг, Majesco Entertainment очевидно са принудени да дадат на заден ход. През януари тази година акциите на издателя струваха 16,40 щатски долара, а в момента цената им е паднала на 1,35 долара. Компанията дори беше принудена да продаде два свои многообещаващи проекта „на неназован издател" за сумата от 8 милиона долара. Става въпрос за екшъните по два хитови комикса – The Darkness и Ghost Rider. The Darkness се разработва от Starbreeze Studios, автори на Enclave и Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay. Едноименният комикс разказва историята на Джаки Естакадо наемен убиец на мафията, който успява да се сдобие с набор от магически умения, известни като "The Darkness." Играта трябва да се появи през 2006-та година в Xbox 360 и PlayStation 3 формат. Колкото до Ghost Rider, тази игра ще бъде базирана по-скоро на хорър екшъна с участието на Никълъс Кейдж (режисьор Марк Стивън Джонсън – Daredevil, Simon Birch), който трябва да се появи по кината през лятото на следващата година. В него се разказва за мотокаскадьора Джони Блейз, който бива обладан от демон на отмъщението. Играта, разработвана от британското студио Climax, е планирана за издания в Xbox, PlayStation 2 и PSP формати.

Дел Торо предпочита Hellboy

Покрай премиерата на новия филм на Питър Джаксън – „Кинг Конг", плъзнаха слухове, че за режисьор на филма по играта Halo е вербуван Гилермо Дел Торо, режисьор на „Хелбой". Броени дни по-късно обаче догадките бяха опровергани от самия Джаксън (продуцент на филма по Halo), който в свое интервю заявил, че до момента не е назначен режисьор на бъдещия проект. Долугоре по същото време Дел Торо призна, че му е било отправено предложение да режисира Halo, но той отказал поради плановете си да заснеме продължението на „Хелбой". Все пак продукцията на Halo ще започне в началото на следващата година, а премиерата е запланувана за лятото на 2007-ма.

Halo Zero – готова за даунлоуд, безплатно при това

Още през миналата година плъзнаха слухове за специално издание на Halo за Game Boy Advance, кръстено Blood Covenant. Оказа се, че става въпрос за любителски 2D екшън, който така си и остана незавършен. Ето обаче, че други фенове на поредицата са се постарали доста повече и тяхната (отново любителска) версия, наречена Halo: Zero е вече напълно готова. Досега нито Microsoft, нито Bungee са взели отношение по въпроса, така че побързайте да си свалите Zero от http://dobermann47.free.fr/en/index.htm... докато още го има там. Ето и няколко скрийншота, да прецените дали начинанието си струва времето. :D



360 стартира незадоволително в Япония

Изглежда и вторият опит на Microsoft да се добере до ума, сърцата и – не на последно място – до джоба на японския геймър може да определи като по-скоро неуспешен. Според изследванията на независими агенции общият брой продадени Xbox 360 през първия уикенд след премиерата е около 62 135 (от общо доставените в Япония 159 000). Според други източници цифрата е още по-малка – 41 817 конзоли. Лош признак е и слабото съотношение продадени конзоли срещу продадени игри, около 0.91, което показва, че известно количество от конзолите са били продадени без нито една игра за тях.

За сравнение – първият Xbox (който също се изложи в Щатите) продаде навремето 123 929 конзоли през първия уикенд, при това с положително съотношение конзола/софтуер от порядъка на 1,45.

Най-продаваната игра от стартовите 360 заглавия в Япония е била Ridge Racer 6 (29 821 продадени броя), като втора и трета в класирането са съответно Perfect Dark Zero (14 897 броя) и NFS: Most Wanted (6 842 броя). Все пак не бива да забравяме, че премиерата на някои от най-очакваните в Япония заглавия, като например ексклузивния за 360 – Dead or Alive 4, тепърва предстои.

16-годишен заплашва антигеймактивист със саморазправа

В щата Тексас е бил задържан 16-годишен ученик, който заплашил заклетия противник на компютърните и видео игри адвоката Джак Томпсън. Според самия Томпсън заплахите били толкова крайни, че му било трудно да ги цитира за нуждите на пресата. Той казал само, че неназованият засега пубер уточнил, че всичко ще завърши с разстрела на адвоката, точно както това се случвало в любимата му игра, чието име също не е уточнено. Ако бъде признат за виновен, авторът на тормоза може да бъде осъден на до 6 месеца затвор и до 2000 щатски долара глоба.

GAME BOY MICRO

Знам, че поне сте чували колко малък е новият Game Boy Micro. Но докато не го подържите поне за малко в ръцете си, наистина няма да знаете точно за какво става дума. Micro е

толкова малък

че когато го хванах за пръв път, инстинктивно се изплаших, че мога да го изпусна и след това ще трябва да го търся някъде по пода с нос заврян в килима.

Новата играчка на Nintendo все пак не е оризово зърно. За любителите на цифрите – размерът ѝ е 10/5/1,5 сантиметра, а тежестта не повече от 30-на грама. Въпреки размерите си, Game Boy Micro изглежда доста солидно, най-вече заради металната си „опаковка". И наистина има вида на луксозна играчка. Ако искате да шашнете някого на улицата (поне през следващите месеци), то единият от начините категорично е да извадите, уж съвсем непринудено, новото си Micro от джоба и да го включите с лекото отегчение на човек, който отдавна се е извисил над материалното. Майтапът настрана, Game Boy Micro наистина изглежда като нещо, което си струва парите. А дали си ги струва, наистина? Зависи. Ако до момента не притежавате преносима конзола, а много ви се иска да имате нещо такова за всеки случай (пътуване, висене по опашки, чакане в приемни и прочее), то GBM определено си струва замислянето. Същото важи и ако вече сте собственици на първия Game Boy Advance и вече притежавате солидна колекция от игри за тази конзола. Освен че е несравнимо по-компактен, Micro притежава и

най-качествения дисплей

поставян досега на преносима Nintendo конзола.

В същото време е вярно, че дисплеят на новия Game Boy е и един от най-малките със своите 2 инча диагонал. Направих си труда за нуждите на това ревю да си пусна няколко GBA игри, които разчитат на по-дребни графични детайли, между които FIFA 2006 и Final Fantasy Tactics, да речем. Какво беше изненадването ми, когато по-малкият размер на екрана не само не се оказа проблем, но и на него за пръв път успях да забележа детайли, които преди определено ми бяха убегнали. Освен това, ако сте дочули слухове за това как твърде малкият размер на дисплея на GBM водел до главоболие, бързам да ви успокоя, че аз поне не усетих нещо подобно за няколкото дни, през които здраво си поиграх. Нещо повече – по-богатата палитра на новия дисплей сякаш дори действаше успокояващо на очите ми. Трябва да се отбележи също, че Micro разполага и с контрол на яркостта, което определено си е една доста полезна опция. Ъгълът на видимост също е повече от приличен.

Micro разполага със същия „сет" от бутони, както и повечето издания на Game Boy – A, B, „кръстачка" (или "D-pad"), Start и Select бутони плюс двата „shoulder" бутона - съответно L и R. Нямам абсолютно никакви забележки към качеството на бутоните на новата преносима конзола, като дори мога да кажа (без да съм 100% сигурен), че "D-pad"-ът е по-добър от този на DS.

Естествено и тази играчка (като всяка друга) си има своите недостатъци. Между тях са фактът, че на нея ще можете да играете само игрите за Game Boy Advance, но не и тези за Game Boy Color, приблизително ниското качество на звука (дори когато използвате слушалки) и накрая затрудненото използване на L и R бутоните. Колкото до последната подробност, тя е пряко последствие от свръхмалкия размер на конзолата (уви, всичко си има своята цена), но не бих казал, че въпросните два бутона са едва ли не неизползваеми, дори за човек с доста големи ръце като моите.

На финала трябва да спомена и за плановете на Nintendo да превърнат Game Boy Micro

и в MP3 плейър

Все още не е ясно кога, но скоро на пазара трябва да се появи касетка (досущ като тази на GBA игрите), в която ще може да се постави стандартна флаш карта (уви, не знам още какъв точно формат), натъпкана до тавана с вашите любими парчета. Всичко това прави Micro още по-апетитна оферта, стига, разбира се, вече да не сте се сдобили с Nintendo DS.

ВИДЕО

HELLOWEEN	МУЗИКАНТ	Разбивач
37211	37212	37213
Езда	**ЯКА БИТКА**	**ЗАЙЧЕ**
37214	37215	37216

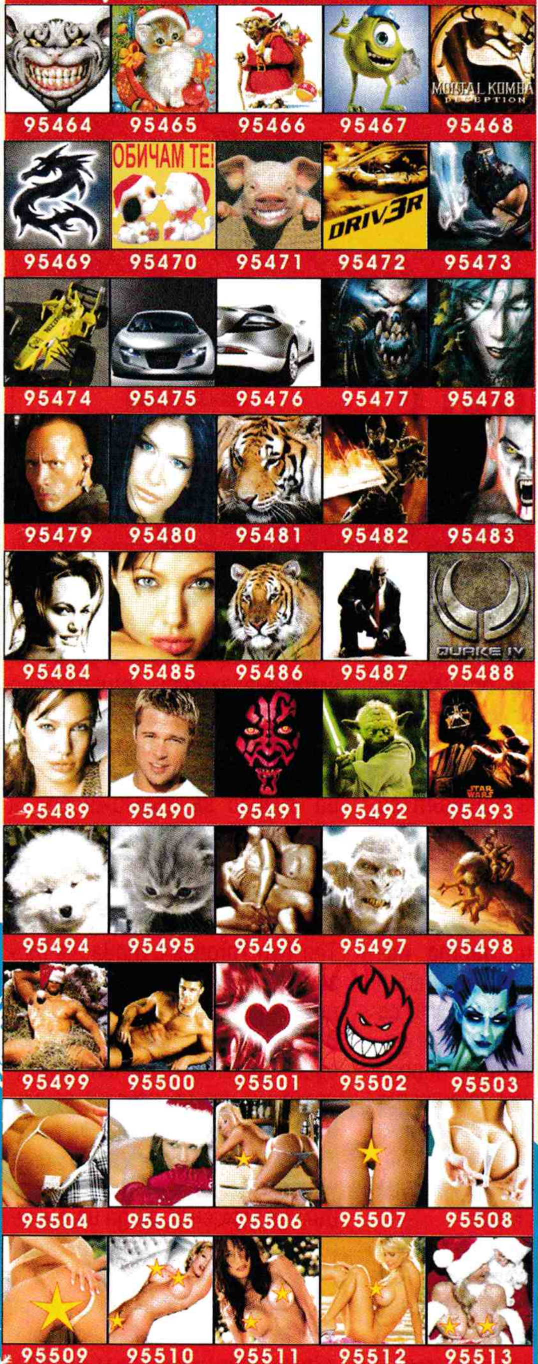
* ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ *

Jingle Bells	52689	52711	Ваше величество
хит Бат Бойко е	52690	52712	Ехоооо, заплес ...
Коледна /майтап/	52691	52713	Бай Брадър е хит
Бабки - Satisfaction	52692	52714	Ставай, слънчице ...
хит Баба псува ЯКО	52693	52715	Полицейска сирена
Лалала само ЦСКА	52694	52716	Къде си ма, парцал
Мърморещо елфче	52695	52717	Yoda - Answer da phone
Ръмжене на тигър	52696	52718	Шефе, разкрити сме
Мрънкащо човече	52697	52719	Леле, жената звъни ...
Хей,малката...	52698	52720	Аз съм твоят телефон
Ромски мохабет	52699	52721	Говори Бай Брадър хит
Мъркащо коте	52700	52722	Принце,имате повикване
Подсвиркване	52701	52723	Ти мене уважаваш ли ме?
Детски кикот	52702	52724	Имате ново съобщ.- Еро звучене
Гръмотевици	52703	52725	Вдигни си телефона, ма,пача ...
Разярен лъв	52704	52726	Хей, секси, вдигни си телефона
Проникване	52705	52727	Ей сладур, телефонът ти звъни
Вълчи вой	52706	52728	Колега, бихте ли го вдигнали -еро
Оргазъм	52707	52729	Палавнико, там ли си - сладост
Трабант	52708	52730	Ай,вземи го вдигни тоя телефон
Yoda	52709	52731	Yoda - Message from the dark side
Бебе	52710	52732	Крадец, крадец, откраднаха ми телефона!

GloBul SMS на номер **1710** Mtel

WAP.GSMZABAVA.COM

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



95464	95465	95466	95467	95468
95469	95470	95471	95472	95473
95474	95475	95476	95477	95478
95479	95480	95481	95482	95483
95484	95485	95486	95487	95488
95489	95490	95491	95492	95493
95494	95495	95496	95497	95498
95499	95500	95501	95502	95503
95504	95505	95506	95507	95508
95509	95510	95511	95512	95513
95514	95515	95516	95517	95518

ЗАЛИЦА НАД 18 ГОДИНИ

SMS картинки /за Nokia, Siemens и Samsung/ ЛОГА

78564	78565	78566	78570	78571
			78572	78573
78567	78568	78569	78574	78575

JAVA ИГРИ

Super Mario — Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби ... Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens * 37217

Ace of 1916 — Пилотираш самолет и заповедта е: намери, унищожи и се прибери в базата! Nokia, Siemens, Samsung Motorola, Sony Ericsson * 37219

Eon the Dragon 2 — Eon е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме! Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp * 37221

WORMS — Добре познатата игра от компютрите-Worms. Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola * 37223

Mobile Grand Prix — Състезавайте се с най-прочутите автомобилни състезатели в света! Увеличавайте скоростта, дори и с риск да взривите двигателя ... Nokia, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG * 37225

NIGHT OF THE NINJA — Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat. Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * 37227

MAKIN' LOVE — Ти си джентълмен.Каниш я на вечеря,отваряш вратата, дърпаш стола ... Време е за твоята награда ... ;))) Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens * 37229

KamaSutra — На Български език Част II. Nokia, Siemens, Sony Ericsson * 37231

KX3D Chess — Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха. Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Sharp * 37233

Car Sex Kamasutra — Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-). Това е тъкмо за теб. Nokia, Siemens, Sony Ericsson * 37235

Mission Vietnam — Мисията ти е във Виетнам. Хванат в капан, трябва да избиеш врага, за да останеш жив. Nokia, Samsung, Siemens, Motorola, Sony Ericsson * 37236

Traffic Jam — Трафикът на коли в твоя град е просто ужасен. Твоята цел е да закараш колата до крайната точка. Nokia, Siemens, Samsung Motorola, Sony Ericsson * 37237

1942 Deadly Desert — Действието се развива в пустинята. Нападанието започва. Nokia, Siemens, Sony Ericsson * 37218

Slot Machine — Играй на "едноръкия бандит". Спечели джакпота, ако имаш късмет ;-) Nokia, Sharp, Motorola * 37220

Ancient Ruins 3 — Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!! Nokia, Motorola, Samsung Siemens, Sony Ericsson, Sharp * 37222

Townsmen — Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град. * Nokia, Alcatel, Siemens Samsung, Sony Ericsson 37224

Pirates Ahoy — ПИРАТИ напреееед ... участвай във вълнуващи морски битки и потопи вражеските кораби ... Nokia, Panasonic, Samsung, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sharp, Sony Ericsson * 37226

Necroseed — Подготви се за голяма битка с всичко и всеки! Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG * 37228

Beach Girls — Арт еротика на плажа. Много качествена фотография със сексапилни момичета Nokia, Siemens, Motorola, Sony Ericsson, Panasonic, Sagem, Sharp * 37230

Girls 1 — Още една невероятна еротична сесия изпълнена с много ефектни снимки улавящи женската красота. Sony Ericsson, Nokia, Motorola, Siemens, Panasonic, Sagem, Sharp * 37232

Sexy Boys — Перфектни тела, тъмна кожа - това са Sexy Boys. Можеш да ги имаш на телефона си сега! Nokia, Motorola, Samsung, Alcatel, Panasonic, Siemens, Sagem, Sharp, Sony Ericsson * 37234

*ВАЖНО!

За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM,както и да видиш пълната колекция от продукти,зареди WAP портал: **wap.gsmzabava.com** там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО продукти!

За да поръчаш игра или видео, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-a!

МЕЛОДИИ !!!

ХИТ

	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
Morandi - Love me	559330	670330	
Ъпсурт - 3 в 1	559331	670331	
Daddy Yankee - Gasolina	559332	670332	
Akon - Belly Dancer	559333	670333	
Pussycat Dolls - Don't Cha	559334	670334	52733
Kati Garbi - Esena Mono	559335	670335	
Shakira - La tortura	559336	670336	52734
50 Cent - Candy Shop	559337	670337	52735

НОВО

	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
James Blunt - You are Beautiful	559338	670338	52736
Juanes - La Kamisa Negra	559339	670339	
Sugababes - Push The Button	559340	670340	52737
Sean Paul - We be burning	559341	670341	52738
Madonna - Hung Up	559342	670342	
Графа и М.Илева-Крадена любов	559343	670343	
Craig Davide - All the way	559344	670344	
Infernal - From Paris to Berlin	559345	670345	
Tatu - All about us	559346	670346	52739
Black Eyed Peas - Don't lie	559347	670347	
Elena Paparizou-My Number One	559348	670348	
Arash feat. Rebecca - Temptation	559349	670349	
Backstreet Boys - Incomplete	559350	670350	52740
Akon - Lonely	559351	670351	52741
Rob Thomas - Lonely no more	559352	670352	52742
Ashanti - Only You	559353	670353	
Каризма - Минаваш през мен	559354	670354	
Каризма - Ще избягам ли от теб	559355	670355	

ФИЛМОВА

	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
20th Century Fox	559356	670356	
Mission Impossible	559357	670357	
Star Wars	559358	670358	
Матрицата	559359	670359	

DANCE

	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ**
Alina&Costi - Necasuri Si Suparari	559360	670360	
Gwen Stefany - Hollaback Girl	559361	670361	52743
Black Eyed Peas -Don't phunk with my	559362	670362	52744
50 Cent - Just a little bit	559363	670363	52745
Arash - Tike Tike Kardi	559364	670364	
Chemical Brothers - Galvanize	559365	670365	52746
Don Omar - Dale Don Dale	559366	670366	
Anastacia - Sick and tired	559367	670367	
Giorgos Mazonakis - To Gucci Gorema	559368	670368	
Ruslana - Dance with the Wolves	559369	670369	

**РЕАЛ = REAL TONE (COVER)

ПОП ФОЛК

	МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ#
Преслава - Финални думи	987781	998781	52747
Ростислава - Слънце мое	987782	998782	52748
Вероника - Сериен лъжец	987783	998783	52749
Анна - Грешиш тотално	987784	998784	52750
Анелия - Как предаде любовта			52751
Анелия - Всичко води към теб	987785	998785	52752
Анелия - Погледни ме в очите	987786	998786	52753
Анелия - Не спирай	987787	998787	52754
Ивана - Шампанско и сълзи	987788	998788	52755
Ивана - Време за мъже	987789	998789	52756
Ивана - Къ'ф си ти бе	987790	998790	52757
Ивана - Доза любов	987791	998791	52758
Ивана - Освободете дансинга	987792	998792	52759
Ивана - Ах, тези пари	987793	998793	52760
Преслава - Нямам право	987794	998794	52761
Преслава - Завинаги твоя	987795	998795	52762
Преслава - Дяволско желание	987796	998796	52763
Преслава - Обичам те	987797	998797	52764
Райна - Любов по скалата ...	987798	998798	52765
Мария - Не те обичам	987799	998799	52766
Малина - Нека да не знам	987800	998800	52767
Камелия - Като жива рана	987801	998801	52768
Азис - Целувай Ме	987802	998802	52769
Азис - Мила моя, ангел мой	987803	998803	52770
Азис и Деси Слава- Жадувам	987804	998804	52771
Азис и Устата - Точно сега	987805	998805	52772
Азис и Малина - Не знаеш	987806	998806	52773
Деси Слава -Просто забрави	987807	998807	52774
Мая и DJ Живко - Party time	987808	998808	52775
Дико Илиев - Дунавско хоро	987809	998809	52776
Славка Калчева - Бяла роза	987810	998810	52777
Кючек - 6 без 10	987811	998811	52778
Южен вятър - Батальона	987812	998812	52779

#РЕАЛ = REAL TONE

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и GloBul.
В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти:
Пример за Nokia: 12345N

КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?

След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.
Пример: 12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))

Индекси на GSM-и:
N - Nokia
S - Siemens
G - Samsung
E - Sony Ericsson
M - Motorola
A - Alcatel
E - Други

Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!
За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. Един sms = два лева без ДДС.

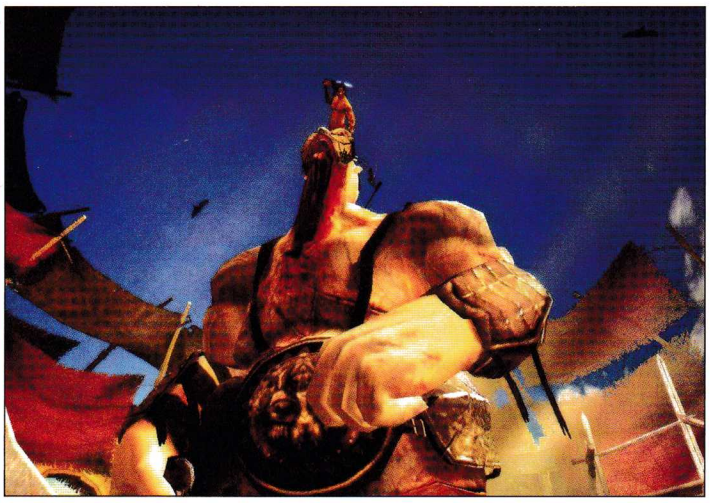
XB
GBA
PS2
GC

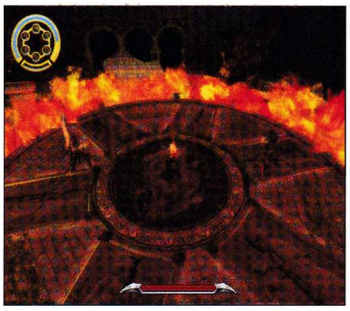
Мдаа, не е лека работата да си издател на игри в наши дни. Prince of Persia: The Sands of Time била твърде линейна и твърде приличала на джъмп енд рън, пък и нямало достатъчно екшън в нея. Освен това какъв бил тоя сладникав принц? Това не били вече 80-те, сега вървели помъжествени типове. Ubi Soft се вслушаха в цялата тая мрънканица на феновете и специализираните издания и резултатът от всичко това беше Prince of Persia: The Warrior Within. Доволни потребители? Нула!! (Или поне така разтръбиха геймърските списания.) Какъв бил тоя мрачен тон, какъв бил тоя саундтрак на Godsmack, защо принцът бил станал такъв гадняр, защо имало толкова много екшън, къде отишли подскачаниците насам-натам от първата игра?

Мен ако питате и двете игри бяха (и си остават) едни от най-добрите екшън-адвенчъри на всички времена, макар и всяка по свой, различен начин. Сигурен съм, че и Ubi са на това мнение. И все пак те отново решиха да се вслушат в "гласа народен". Накратко казано - новият Prince of Persia е на практика коктейл 50 на 50 от Sands of Time и Warrior Within. Искате подскачане и акробатики – моля. Искате здрав екшън (дори по-здрав от този в Warrior Within) – така да бъде. Дори самият принц

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

РЕЙТИНГ 89/100





издател: **Ubi Soft** | създател: **Ubi Soft** | жанр: **Action / Adventure**

на Персия е наполовина своето аз от първата игра и наполовина... нещо доста по-мрачно от мрачния воин от Warrior Within. Просто пясъците на времето са взели своето (не, няма да ви кажа повече за историята) и сега принцът си има своя "тъмна страна". При желание той може да се превръща в "dark prince" и това, както сами се досещате, означава различен, доста поефектен и ефективен набор от атаки. Това, разбира се, си има своята цена, защото докато е в своята dark версия нашият герой непрекъснато губи от "кръвта" си. Всяко размазване на противник обаче възстановява "мрачния принц" почти на макс.

Мрачната версия на принца има и други предимства. Първо – изцяло ново оръжие, наречено "dagger tail". Това е нещо средно между бич и меч и може да бъде адски полезно, при това далеч не само в битките. На определени места в нивата дарк принцът може да използва въпросния "опашат кинжал", точно както Инди използва своя бич, за да се прехвърли над някоя пропаст. Но, разбира се, сериозният купон е свързан с разчистването на нивата от противници, което – повярвайте ми – е дори по-ултрамегахипер, отколкото беше в Warrior Within.

Друг изцяло нов елемент са т.нар. "speed kill"-ове. Става въпрос за възможността да изненадате някой от враговете си, за да му сторите някои ужасни, ама много ужасни работи. Идеята е доразвита в The Two Thrones с това, че този път въпросните "мигновени убийства" не се изпълняват само с натискането на един-единствен бутон. Всъщност ще ви се наложи да натиснете още един бутон още няколко пъти (до пет само за един speed kill) при това в правилния момент, за да изпълните успешно съответния "кил".

Като цяло Prince of Persia: The Two Thrones е изненадващо свежо допълнение към поредицата, не без своите недостатъци разбира се (кому, по дяволите, бяха нужни тия преследвания с колесници?!!), но категорично на нивото на своите предшественици. Интересно, наистина, от какво ще се оплачат този път мрънкачите.

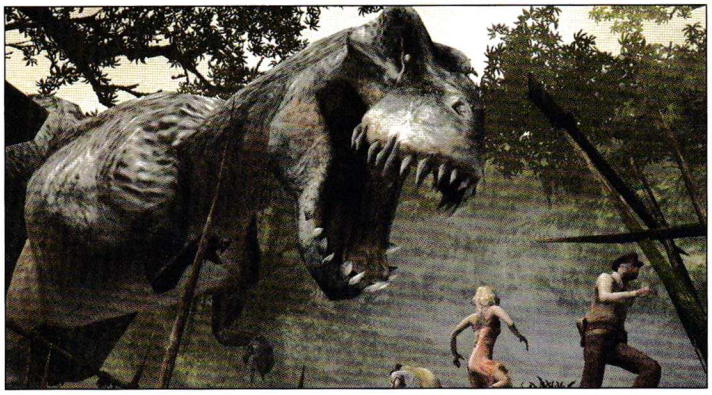
XB
XB360
PS2
GC

PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

издател: **Ubi Soft** | създател: **Ubi Soft** | жанр: **Action Adventure**

Едно е сигурно – играта, за която ще прочетете по-долу, може да се похвали с едно от най-дългите (ако не и най-дългото) заглавия в гейминдустрията въобще. Ако и аз като някои „колеги" от други (предимно чужди) издания си падах по идиотската идея имената на игрите да бъдат представяни като съкращения (като доста жалък опит да се избегнат повторенията), ето как би изглеждало съкращението на тази игра – PJKKTOGOTM!!! Не е зле, а?? Но зарежете това. Зарежете и факта, че цялата тая върволица от думички е плеснатa на обложката на играта (като един вид мексиканска молитва, в която се позоваваш на всеки светец, за който можеш да се сетиш) само и само, за да не подминете въпросната игра. „Вижте това е игра, създадена със съдействието на Питър Джаксън!" „Вижте, това е играта по новия блокбъстър на режисьора на „Властелина на пръстените"!" „Вижте това е единствената, незаменимата, официалната игра по „Кинг Конг"!" Така е – Ubi са си платили порядъчно за удоволствието именно те да имат тази игра в каталога си. Повече от нормално е сега да се притесняват дали ще си „избият" парите. Добрата новина е, че зад всичко това стои една учудващо добра и учудващо различна (пък макар и малко кратичка) игра.

Нека започнем с жанра. Макар да ползва предимно гледна точка от първо лице, PJKKTOGOTM... (хе, хе, шегичкааа!)... т.е. King Kong, определено не е шуутър. Въпреки че голяма част от екшъна в този безспорен екшън-адвенчър е свързан със стрелба, King Kong няма никакво намерение да се съревновава с Halo или с Medal of Honor. Идеята е била по-скоро да се даде шанс на геймърите да изживеят историята на филма от свое собствено име. На вас се пада ролята на „пича" в мувито – сценаристът, интелектуалецът, любовчията Джак Дрискол.



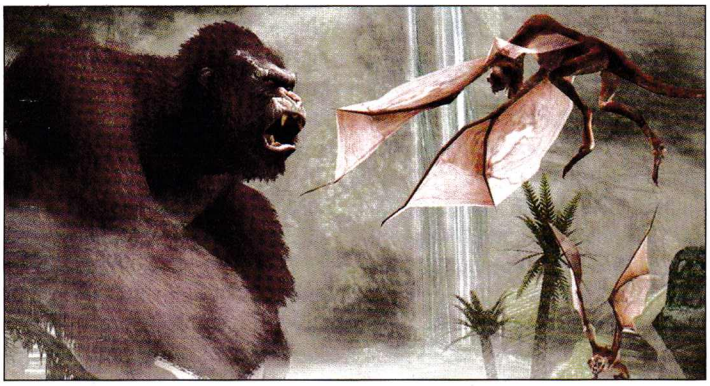
РЕЙТИНГ
85/100

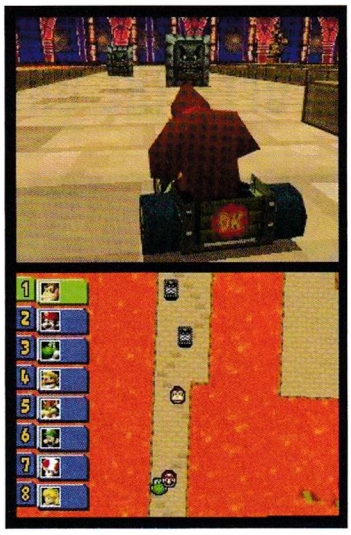
Именно той е щастливецът, който удря този път джакпота, или с други думи – си тръгва с блондинката. Но преди да се стигне до щастливия финал, Джак трябва да измъкне въпросната девойка от лапите на самия Кинг Конг, при това кажи-речи с голи ръце. Пътят му през джунглите и камънаците на Острова на черепа е осеян с всевъзможни ужасяващи гадини, до една с доста притеснителни размери. За да се справи с тях, Джак разполага с няколко различни огнестрелни оръжия. Все пак ще му се налага да се оправя и с подръчни материали, разбирайте – пръснати из целия остров заострени колове. В играта не липсват и няколко леки загадки (не бих ги нарекъл точно „логически") плюс необходимост от взаимодействие с други членове на екипа.

Около една четвърт, грубо сметнато, е посветена и на играта от името на самия Кинг Конг, този път (логично) в гледна точка от трето лице. В тези пасажи ще имате шанса да разкажете играта на няколко особено гадни динозаври. Купонът в тази част е наистина страхотен, не на последно място, тъй като авторите са успели някак да създадат усещането за битка между истински гиганти.

Добре, дотук нищо ново или невиждано до момента. Откъде тогава този възторг от играта? Ами оттам, че (както вече споменах) King Kong е една от много малкото игри по филми, които успяват да ти доставят усещане, близко до това да бъдеш „на живо във филма". Не малка заслуга за това има и невероятно „пипнатата" графика. По проекта е работил (освен Питър Джаксън, разбира се) и графичният спец Мишел Ансел (Rayman, Beyond Good and Evil) и това определено е дало нужните резултати.

И така – King Kong е игра за онези от вас, които искат нещо ново и различно, макар и не чак толкова „различно", ако схващате накъде бия. Между другото, не само че не е задължително първо да изгледате филма, но и дори ви препоръчвам да изиграете играта преди това.





MARIO KART DS

РЕЙТИНГ 95/100

издател: **Nintendo** | създател: **Intelligent Systems** | жанр: **Kart Racing**

Надявам се измежду вас да има и такива щастливи геймъри, които да са изпитали поне веднъж магията, наречена Nintendo 64. Не, не става въпрос за някой от безбройните PC емулатори, а за оригиналната N64 конзола. Страхотни времена бяха, а? А сега си представете, че някой тогава ви беше казал, че ще разполагате с преносима конзола, която да предлага същото (че и по-добро) качество на графиката. Всичко това плюс свободата да играете не просто където и да е, но и с когото и да е... по света! Точно така, благодарение на Wi-Fi функцията на DS, Mario Kart DS си е чиста проба онлайн мултиплейър. За целта трябва просто да отскочите до някой McDonalds с Интернет достъп и разбира се, да имате нервите да се преборите с що-годе досадните настройки. Дали си струва?! И още как!!

Mario Kart DS е безспорно най-добрата игра в една от най-добрите игрални поредици въобще, с корени във времето, когато SNES владееше света. Ако никога досега не сте попадали на този тип игра (нещо, в което дълбоко се съмнявам), то знайте, че става въпрос за възможно най-„рафинираната" версия на класическата формула – комични малки автомобилчета (приличащи доста повече на картинги) плюс оръжия и други бонуси (като щит, турбо и прочее), пръснати по пистите, за да ги съберете и използвате в правилния момент. Онова, което следва, е купон, на какъвто рядко сте случвали през последните няколко години (от излизането на Crash Team Racing насам, да речем). Класическите 16 писти, познати от предишните издания (включително от тези за SNES и GBA) са преработени изцяло за нуждите на новата игра, а новите 16 са освежаващо нови и едновременно с това някак странно познати, макар никога досега да не сте ги играли.

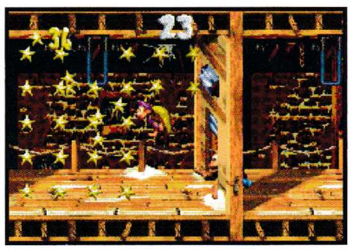
Прибавете към това предостатъчно състезания, разделени в 3 отделни класа (50, 100 и 150 cc), плюс допълнителния режим Missions (без да забравяме и споменатата по-горе опция за игра в Интернет) и ще разберете, защо Mario Kart DS вече заема почетно място в моя Christmas Survival Kit.

DONKEY KONG COUNTRY 3

РЕЙТИНГ 89/100

издател: **Nintendo** | създател: **Intelligent Systems** | жанр: **Jump&Run**

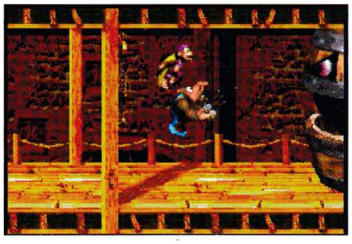
Докато играех Donkey Kong Country 3 просто не можех да спра да си мисля, точно както при Mario Kart DS, че на практика изживявам една своя пуберска мечта – да мога да играя фаворитите си сред конзолните игри, където и когато си пожелая. Да не говорим, че новия Donkey Kong разцъквах дори на съвсем новия Game Boy Micro (прегледайте хардуерното ревю на конзолната част), нещо толкова фантастично малко, че само преди година (или най-много две) самото му съществуване би изглеждало невъзможно.



Нека започна с това, че не е нужно да сте играли преди кое да е от другите издания на Donkey Kong или дори jump & run игра. Формулата на този жанр е така убийствено изчистена и шлифована през годините, че може спокойно да си съперничи с „прилепчивостта" и/или достъпността на култовия Tetris.

Подскачате насам-натам и се водите от всевъзможните препятствия, като опитвате същевременно да съберете всеки бонус, скрит къде ли не из нивото. Освен това, по мое скромно мнение, именно от Donkey Kong Country водят началото си и някои от най-оригиналните хрумвания в жанра.

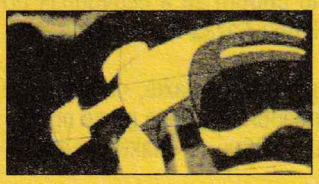
Очаквайте почти пълна колекция от тях в последното засега издание на поредицата. Не липсват естествено и някои нови хрумвания като например възможността да откриете по нивата различни специални предмети (част от които служат за сглобяването на нови превозни средства), които след това да размените с някои от героите в играта. Новите мини игри също не са за подценяване и като цяло носят повече от прилична доза разнообразие за феновете-„ветерани". Но дори без тези допълнения Donkey Kong Country 3 ще си остане едно от най-добрите handheld заглавия на всички времена.



КОРПОРАТИВНО

ICANN и Verisign на съд

Световната асоциация на разработчиците на имена на домейни (World Association of Domain Name Developers) поведе дело срещу американската корпорация, отговаряща за имената на домейни ICANN и частната компания Verisign.



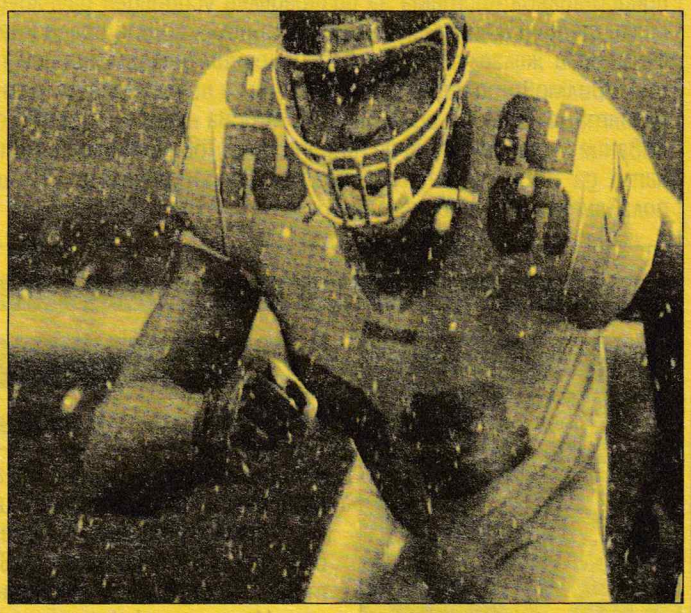
Причината е сделка между тях, която практически дава монопол "за вечни времена" на Verisign върху най-популярните и търсени .com домейни. Както и правото да определя цените им. Според обвинението, това е нарушение на американските антитръстови закони. Любопитно е, че до тул се е стигнало след приключване на съдебен спор между самите Icann и Verisign, касаещ услугата Site Finder, която след неуспешно търсене на сайт, вместо да изведе съобщение за грешка, е прехвърляла потребителите на сайта на Verisign. Правата на Verisign за разпореждане с .com са били удължени от 2007 до 2012 година. Смущаващо обаче се оказва допълнението, че след изтичането му, договорът автоматично се подновява, освен при банкрут или нарушения от страна на Verisign.

Adobe е новият собственик на Macromedia

3 декември, 2005 година е датата, на която Macromedia става частна собственост на софтуерния гигант Adobe. Популярността на Macromedia се гради на няколко продукта, които чувствително промениха начина, по който изглежда Интернет днес. Flash технологията стана един от стандартите в уеб, който предоставя на интернет разработчиците огромни възможности за създаване на по-атрактивно и динамично уебсъдържание. Dreamweaver е сред най-мощните пакети за уебдизайн. Fireworks и Freehand са широко използвани пакети за обработка на графики и изображения. Интересът на Adobe (създатели на Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe PageMaker и други символни за бранша продукти) е логично оправдан. Тепърва ще видим дали тази покупка представлява корпоративна саморазправа с конкуренцията или разширяване на старата и могъща империя в нови посоки.

Процес срещу EA заради Madden NFL 2006

Разработчик на видео игри заведе дело срещу геймгиганта Electronic Arts за кражба на идея, която е била използвана без неговото съгласие във футболния симулатор Madden NFL 2006. От EA намират исканията за силно преувеличени и нереални. Пернел Харис, собственик на по-малката компания Virtual Jam, е разговарял през 2003 с Electronic Arts за създаването на друга футболна игра – Heart of a Champion, в която играчът си избира спортист и насочва стъпките му, още от училище, по пътя към големия професионален футбол.
Именно някои от идеите на тази игра, господин Харис намира реализирани в Madden NFL 2006 и търси компенсации за нарушената лоялност и конфиденциалност по отношение на предварителните разговори за Heart of a Champion. Или просто една добра доза сензация, която да направи неговото име и това на компанията му, известни.



IBM ще поддържат OpenDocument

IBM ще поддържат отворения стандарт OpenDocument в новата си продуктова линия WorkPlace. Те планират да прокарат продуктите си, базирани на свободни формати, първо в развиващите се страни.

Вместо да създадат клонинг на Microsoft Office, IBM ще предложат софтуер за създаване на документи, електронни таблици и презентации, който ще се ползва през уеббраузър. Документите ще са достъпни през интернет сайтове и споделени директории. Любопитното е, че тези идеи съвпадат с последните визии не на друг, а именно на Бил Гейтс, за това как ще изглежда софтуерът на бъдещето и по-специално – софтуерът на бъдещето на Microsoft.

КОНЗОЛИ

Xbox 360 – разграбен за часове. Microsoft в съда

Премиерата на новата конзола на Microsoft предизвика възторг, оживление и хаос по света. В навечерието на коледните празници, броят на желаещите да се сдобият с нея надвиши многократно броя на заредените в магазините устройства. Поради това Microsoft отнесоха критики и мърморене от мнозина европейци, зъзнали на дълги опашки, в малките часове на нощта и не успели да сложат ръце на кутията. На всичкото отгоре, още на следващия ден, спекуланти наводниха интернет пазара eBay с обяви за продажба на Xbox 360. На двойна цена, разбира се.
Има и недоволни. Робърт Байърс, от Чикаго, заведе дело срещу компанията производител. Той смята, че устройството има конструктивни дефекти, причиняващи прегряване и забиване на системата. И нищо чудно Microsoft наистина да са допуснали грешка в бързането да изнесат Xbox 360 на пазара преди Sony и Nintendo да са пуснали новите си продукти.

СРЕЩУ ЗАКОНА

Разбит е канал за детско порно у нас

След съвместни действия на български специчасти и ФБР са арестувани осем българи. В първата акция са задържани петима души в София и един в Пловдив. У тях са открити огромни количества снимки и видеофайлове с незаконно съдържание. Те са били продавани в Интернет или разменяни за други подобни. Материалите произхождат най-вече от бившите съветски републики.

При тази акция първоначално нямаше данни за заснети българчета. После се появиха спекулации за разпознати пловдивски деца. Оказа се, че на някои от носителите наистина има снимки на голи български деца, но те са от битов характер (след и по време на къпане и др.) и са били „събирани" от семейни интернет албуми, които различни родители са поддържали в мрежата, без да подозират, че могат да привлекат нечий "нездравословен" интерес. Четирима от задържаните столичани са работели за интернет провайдъра „България онлайн". Те по-късно са освободени срещу мярка за неотклонение „подписка", докато другите двама остават в ареста.

Във втора акция са задържани двама мъже от Бяла Слатина, които са примамвали деца край интернет клубовете в града. Срещу единия от тях е повдигнато обвинение за блудство с малолетни. Не е ясно дали има връзка между двете мрежи. Координираните действия на българските и американските специалисти по проследяването на хората и връзките между тях, са продължили около година преди да бъде взето решението за акциите.

ПИРАТЕРИЯ

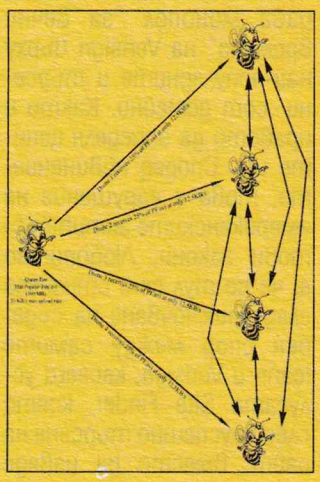
Kazaa инсталират антипиратски модул

Австралийски съд задължи мрежата за обмен на файлове Kazaa да въведе филтрираща система, която да блокира достъпа до файлове, чиито имена съдържат някоя от 3000 "забранени" думи. 5 декември бе последният срок, в който филтрите да бъдат задействани. Повече от тридесет музикални лейбъла заведоха през септември дело, в което твърдяха, че Kazaa подтикват потребителите си към нарушение на авторските права на музикантите. Kazaa изгубиха делото, но не се отказват от обжалване. Обаче, за да не затварят сървърите си междувременно, Sharman Networks – собствениците на Kazaa – ще трябва да въведат въпросната филтрация.

Първоначално музикалните компании са искали ограничението да е върху списък с 100 00 думи (горе-долу толкова се съдържат в един малък речник), но съдът ги е редуцирал до 3000. Нов списък ще бъде предоставян на всеки две седмици, като Kazaa ще имат 48 часа на разположение да го заредят по сървърите си.

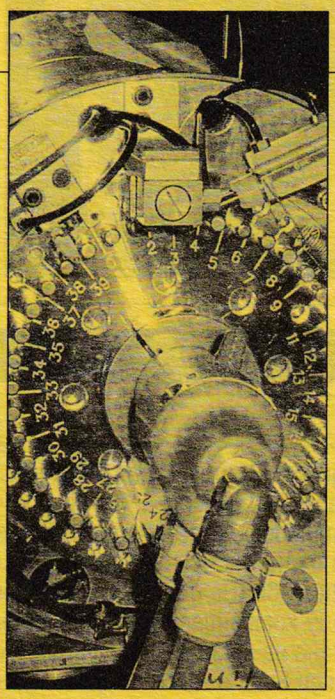
Това е един сериозен удар срещу Kazaa, но ще е много силно да се каже, че е удар и върху музикалното пиратство, тъй като повечето потребители вече са се преразпределили сред останалите peer-to-peer мрежи – стари и нови – в очакване да видят срещу кого ще бъде следващата акция.

Брад Коен падна, торентите останаха



Брад Коен, създателят на bit-torrent технологията, бе принуден да изключи търсенето на филми в търсачката на www.bittorrent.com. С това той публично се извинява на филмовите продуценти и посипва главата си с пепел, но духът отдавна е напуснал бутилката и дори Брад Коен вече не може да го спре. Сама по себе си, технологията на торентите представлява система за разпределен успореден даунлоуд и може да бъде използвана на всеки сървър, който предоставя файлове и желае да намали генерирания информационен поток. Филмовото пиратство е начин за използване на технологията, а не нейна основна цел. Затова няма и законово основание за забраняване на торентите. Това би било същото, като да бъде обвинен в пиратство протоколът FTP, или ползването на интернет въобще.

| MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS |



НАУКА

Ядрен ускорител в задния двор

Албърт Суонк младши, 55-годишен инженер от Анкъридж (Аляска), иска да монтира циклотрон в двора на имението си. Това е ускорител на ядрени частици, който тежи двадесет тона и служи за създаване на слабо радиоактивни изотопи, използвани в медицината за томографски изследвания. Целта е изключително благородна, тъй като циклотронът ще помага за ранното диагностициране на ракови заболявания, а на територията на Аляска няма много такива устройства. Съседите му обаче, съвсем не споделят ентусиазма на Албърт Суонк и правят всичко, което законът разрешава, за да предотвратят инсталацията на апаратурата. Те се страхуват от рисковете, които крие използването на една махленска ядрена инсталация.

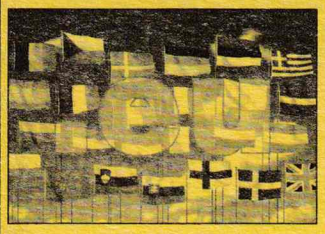
Според специалисти циклотронът не е ядрен реактор и най-тежкият инцидент, който може да настъпи, е операторът да го хване ток от нея (а машината харчи доста ток). Жителите на Анкъридж обаче, са непреклонни, че нямат против научния апарат, но неговото място е в някоя лаборатория в индустриалните зони, а не в гаража на Албърт Суонк.

| MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS | MIXED NEWS |

ИНТЕРНЕТ

Треска за EU домейни

Новият основен домейн, отговарящ за Европа, ще предизвика огромен интерес сред компаниите и обществените организации в страните-членки на Европейската общност, които желаят да регистрират име с окончание ".eu". От регистриращия орган очакват заявките само през първите няколко дни да достигнат стотици хиляди. За да се избегне хаос в системата и претоварване на обслужващите, както и неудовлетвореност сред потребителите, процесът на въвеждане на EU домейна е разделен на три фази.

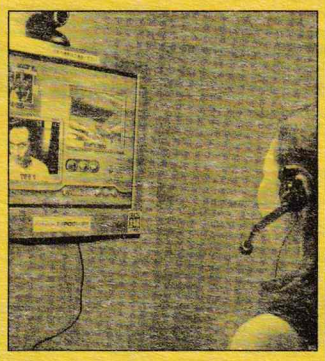


Първа фаза – стартира от 7 декември 2005-та. В продължение на два месеца ще се обслужват само записвания на регистрирани търговски марки, обществени организации, имена на компании и някои други заявки, при които искателят притежава запазени права върху имената. Втора фаза – от 2 февруари 2006. Ще се приемат заявки от притежатели на нерегистрирани търговски марки, търговски имена и компании. Трета фаза – свободна разпродажба – ще започне едва след месец април 2006.

Допълнително предимство на този подход е, че чрез него ще се избегне масовото спекулативно изкупуване на имена, които после ще бъдат продавани на заинтересованите компании на многократно завишени цени. Вече е ясен и адресът, който е привлякъл най-силен интерес от заявки – Sex.eu. Нищо ново под слънцето, а?

Skype видео

Едно от нововъведенията в последната, съвсем прясна версия на Skype е възможността за видео връзка. Компанията, която наскоро бе придобита от интернет аукциона eBay след апетитна сделка за 2.6 милиарда долара,

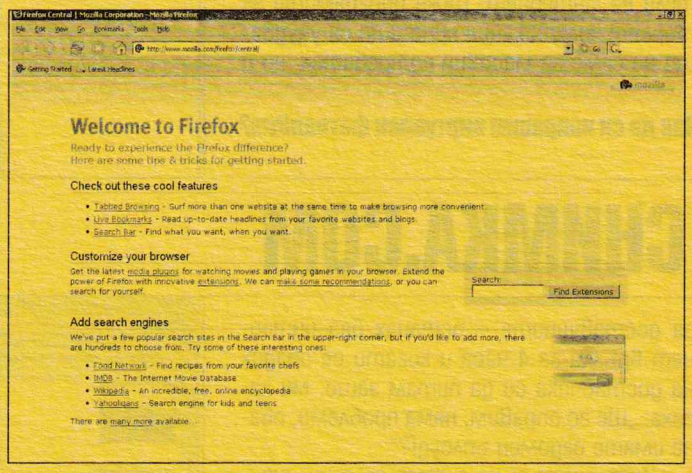


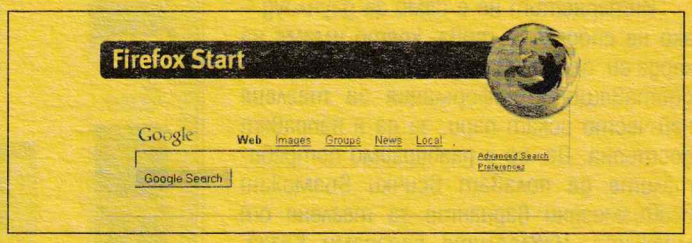
трябва да се справя с все по-агресивната конкуренция на останалите участници в надпреварата за Voice over IP телефонизацията на планетата. Yahoo, MSN, AOL, а отскоро даже и Sony поддържат услуги за комуникация, включващи и видеочат. Но те имат 53 милиона потребители.

Версия 2.0 на Skype, освен картина към звука, ще предлага и други по-малки екстри – като например интеграция с Microsoft Outlook. Продуктът все още е в бета версия (т.е. не е официално издаден и се допуска възможността да има грешки, обадете се, ако ги откриете) и работи само и единствено под Windows XP.

Излезе Mozilla Firefox 1.5

В последните дни на ноември се появи дългоочакваната нова версия на безплатния уеббраузър Firefox. За една година, откакто съществува, той е привлякъл около 40-50 милиона активни потребители (10% от всички потребители на интернет браузъри), при приблизително 100 милиона даунлоуда. Което означава, че всеки втори, който е опитал Firefox, е продължил да го ползва. А също така и че 80% от населението на Мрежата все още не е имало пряк контакт с Firefox. Ако приемем, че съотношението 50:50 между тествали и ползващи се запази (а с новата версия дори се очаква то да се увеличи) Microsoft ще имат сериозен проблем със запазването на своята доминираща позиция, която в момента е 85%.





Firefox 1.5 се характеризира с почти пълна преработка на вътрешния код (т.нар. енджин), с цел отстраняване на проблеми и потенциални дупки в сигурността. Тъй като потребителите са тези, които казват какво искат да има в следващата версия на продукта, Firefox е един от най-удобните и функционални браузъри, съчетаващ традициите и кодовото наследство на Netscape с гъвкавостта и достъпността на софтуера с отворен код.

Създаването на .xxx домейн отново е отложено

Съдбата на еротичния домейн е на път да се превърне в сапунена сага, след като за пореден път създаването му бе отложено. Очакваше се той да бъде одобрен от Icann на конференцията във Ванкувър, която съвпадна по време и с процеса срещу Icann и Verisign. На нея обаче от асоциацията неочаквано заявиха, че имат нужда от още време за проучвания и не дадоха ясни срокове. Идеята за .xxx домейн се бори за съществуване още от 2001-ва. Почти бе приета тази година, но през август щатското правителство даде "съвет за преразглеждане", който натисна спирачката, когато нещата изглеждаха, че вървят към приключване.

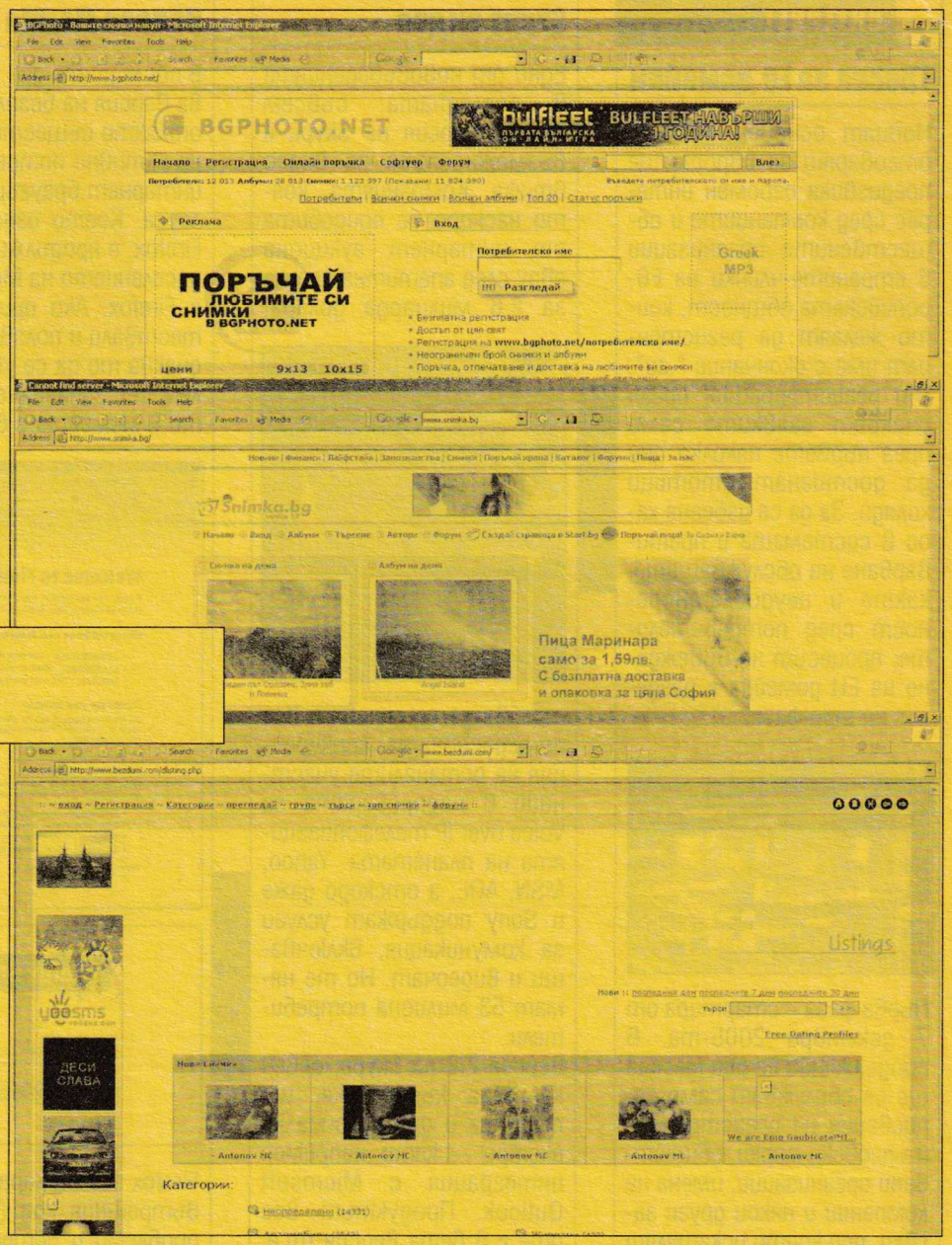
ICM Registry – компанията, която е направила предложението, го обосновава с това, че съществуването на .xxx домейн ще направи значително по-лесно разпознаването и филтрирането на сайтове със съдържание за възрастни. Противниците и критиците обаче твърдят, че няма начин всички порнографски сайтове да бъдат принудени да преминат към .xxx, а още по-малко някаква гаранция, че ще го направят по своя воля. Те вече имат популярни имена в другите домейни, от които едва ли ще се откажат.

Когато си сваля снимките от паметта на фотоапарата, дори да съм сигурен, че съм ги записал освен на харда и на още два диска, пак нещо ме гризе да си ги имам и другаде. Ако пък особено съм купонясвал някъде с бандата и се налага да си разменяме джипезите всеки на всеки, определено най-доброто решение е да ги кача на сайтовете за снимки. За щастие по българския нет такива страници има.

Интернет се ползва, за да теглиш (даунлоуд) и да качваш (ъплоуд) информация. Ъплоудът (качването) е нещо много далечно за повечето български потребители на Интернет. Даже програмите за торент комуникация явно още са учудващи не само за масовия потребител, но и

Как да си направим виртуален фотоалбум?

СНИМКА.COM



за доставчиците – останах без интернет връзка за 4 часа и когато се обадих на доставчика си да питам защо, ми казаха: „Ще го оправим, няма проблеми, обаче имате огромен ъплоуд!?"

Интернетът не е само за даунлоуд – ако не споделяме това, което имаме на харда си, опорочаваме цялата мрежа. Предоставящите информация за теглене най-често искат пари, за да я направят достъпна. Да, но е разбираемо потребителите да ползват всички възможни безвъзмездни варианти за теглене от мрежата. Навлезлите програми Kazaa, eMule и други подобни – които са безплатни решения – обикновено нямат сериозна комуникация с български потребители, а DC++ пък и подобни пиър ту пиър мрежи, които са асоциирани с data.bg и bol.bg – зависят от това дали потребителят ще си държи компютъра включен, за да се получи желаният даунлоуд.

Къде тогава да са моите снимки?

Най-лесно е на фрий сървърите – data.bg, free.bol.bg, free.datacom.bg, free.-centrum-group.com и други. Предимството на фрий сървърите е, че се посещават от цялата страна, познати са на повечето хора, ползващи интернет, имат доста свободно пространство за ъплоуд. Техен недостатък е, че търсачките им обикновено дават заето в часовете от следобяд до полунощ, че не се виждат от чужбина, както и че редовно имат проблеми с ъплоуда и за по няколко седмици нищо не можеш да си качиш. Освен това, ако искаш да имаш снимките си в готова галерия, на фрий сървърите нямаш шанс, освен ако не си направиш своя страница.

Ето защо решението е в сайтовете за ъплоуд на лични снимки.

www.bgphoto.net

Един от оригиналните и добре обмислени сайтове за ъплоуд на снимки. Позволява да се регистрираш безплатно, да си правиш албуми, да имаш неограничен брой снимки и албуми, да си заключваш папки, да имаш достъп дори и ако си емигрант – тоест вече далеч от родината, да добавяш снимки през FTP, да изпращаш снимки до GSM и e-mail, да поръчваш своите снимки на хартия, да получиш безплатен софтуер за своите изображения. Над 10000 потребители ползват сайта, в него има над милион лични снимки. Страницата предлага и автоматично добавяне на снимки от уебстраници. В чарта на сайта има категории като най-харесвани и най-посещавани снимки, най-популярни производители, най-популярни фотоапарати, за потребителите – най-харесвани, най-посещавани, с най-много снимки, с най-много приятели, най-коментирани и т.н.

Страницата има и богат форум, откъдето можеш да получиш много интересна информация не само по темата, но и... както за правописа на админитe, така и за това, че на някого като си отворил албума, му нямало нито една снимка. А забележката, че всички снимки с порнографско съдържание ще бъдат изтрити без предупреждение, е явно камуфлаж – ясно е, че няма да намерите хардсекс на сайта, но има доста голи момичета по плажа или уникални компании с весели изпълнения.

Към снимките може да се добавят коментари както от автора им, така и от други потребители.

www.snimka.bg

Сайтът предлага 128 мегабайта пространство за ъплоуд на снимки, едновременно качване до три снимки, изпращане на картички, скрити и публични албуми. За разлика от bgphoto.net страницата има разделение на снимките по теми, които са доста разнообразни – море,

планина, автомобили, приятели, пътувания, снимки от GSM, спорт и много други. Търсачката на снимки също е плюс в сравнение с bgphoto.net, тъй като в него се дири не само по дума в заглавието на албума или в описанието му, но и по име на снимка, име на автор и по описание на снимка. Сайтът има снимка на деня и албум на деня, които се предлагат от потребителите. Отстрани пък са изведени най-гледаните албуми. Чрез опцията „Изпрати албума на приятел" можеш да се похвалиш както за своя нов албум от избухването на Каваците това лято, така и за водното парти, което си намерил в папките на някой непознат потребител на сайта. Грамотните и по възможност на кирилица описания на картинките и албумите са много полезни, защото така хората ще могат да намират вашите файлове, качени в snimka.bg, и чрез Google. На форума на сайта се срещат възмущения, че не могат да се качват по 1000 снимки наведнъж и препоръки да се ползва програмата на bgphoto.net. Обаче тя е твърде тромава и трудна за разгадаване от масовия потребител – по-добре е да се използва все пак ftp клиент. Макар на snimka.bg все още да няма опция за едновременно ъплоудване на изображения, той си остава сайт с не малко предимства, а освен това, ако докато разглеждаш, огладнееш, можеш да си поръчаш и пица (за съжаление само за София и Варна).

www.bezdumi.com

Страницата има малко грозноват дизайн. Плюс е, че се предлага търсене на най-нови снимки за последния ден, последната седмица и последния месец. Глупост е, че в топ снимки има албуми, защитени от парола, което е доста абсурдно – ако са „топ" по посещаване – как така са защитени с парола, ако пък са „топ" по мнението на екипа на сайта, защо ни ги предлагат, след като така или иначе не можем да ги видим.

Търсачката обаче е доста подробна и позволява търсене на потребител по лични данни. В същото време има мудна процедура по одобряване на снимките. Качваш си партито от рождения ден, всички виждат папката ти, но снимките ги няма, докато не бъдат одобрени, а кога – никой не знае! Освен това, ако искаш да видиш беден форум – това е твоят сайт – както се вижда в една от темите на форума – има пет теми на кръст. Иначе сайтът също има категории – цели 14, в които можеш да си определиш група.

Интересното е, че в bezdumi.com рубриката „разни" и аналогичната ѝ в snimka.bg – „други" е най-голяма и то в пъти от останалите теми, което означава, че създателите на двата сайта имат още доста работа, докато направят диференцирането на изображенията по-подробно и по-лесно за намиране.

Искам собствена фотостраница?

Ако държите да качите снимките си на някой от фрий сървърите, но да ги поставите в галерии, най-лесно е да използвате две много популярни програми – Adobe Photoshop и ACDSee. По този начин ще изложите фотосите си в уебалбум, подобен на готовите такива в сайтовете за снимки. За тези от вас, които се "страхуват" от тежки дизайнерски програми, трябва да кажа, че няма нищо трудно, ако просто проследите пътя, за правенето на уебалбум, който ще ви предложа – отваряте Adobe Photoshop, след това давате File – Automate – Web Photo Gallery. Отваря ви се прозорец, чрез който правите своя витруален албум. В първата графа – Styles избирате как да изглежда галерията ви, като са дадени няколко дизайнерски решения, които никак не са лоши.

Така можете да разположите малките си снимки отляво, а отворената голяма да се разгръща отдясно, можете да наредите малките снимки на целия екран, а търсената да се зарежда в отделен прозорец и т.н. Чрез графата Source Images избирате директорията, където, държите желаните изображения за вашия фотоалбум, и чрез следващия бутон посочвате директория, в която се записва готовият сайт – но той задължително трябва да е в друга папка.

Чрез опциите в менюто избирате:

1. **General** – вид на страницата htm или html.

2. **Banner** – как да се казва албумът ви, кой е авторът му, каква е датата на създаването – всичко със съответните шрифтове.

3. **Large Images** – е опцията, чрез която определяте как да изглеждат големите ви картинки – тук се прави намаляване качеството на картинките – ако снимката ви е 3 MB, ще можете да я направите примерно 200 KB, което ще спомогне повече хора да я видят за по-кратко време. Няма смисъл изображението ви да е по-малко от 800 пиксела, ако е за публикуване на българските сайтове, където мястото обикновено е огромно и скоростите за дънлоуд за бързи.

4. **Thumbnail** – тук се определят малките картинки.

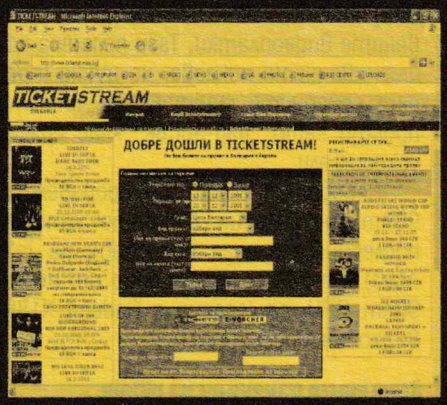
5. **Custom Collors** – опцията за избиране на цветовете за фона и надписите на вашата фотостраница.

6. **Security** – тук можете да добавите текст или информация към всяка една снимка – например на публикуваните ви фотоси да пише адреса на вашия сайт или нещо друго.

ACDSee също предлага опция за създаване на уебстраница с изображения, но тя е по-добра в последните си версии, които обаче повечето хора не харесват.

Свилен Енев

Доскоро за интернет потребителите в България не беше възможно да си закупуват билети за местни музикални и спортни събития онлайн, но вече е в действие международната професионална система за продажба на билети Ticketstream Bulgaria.



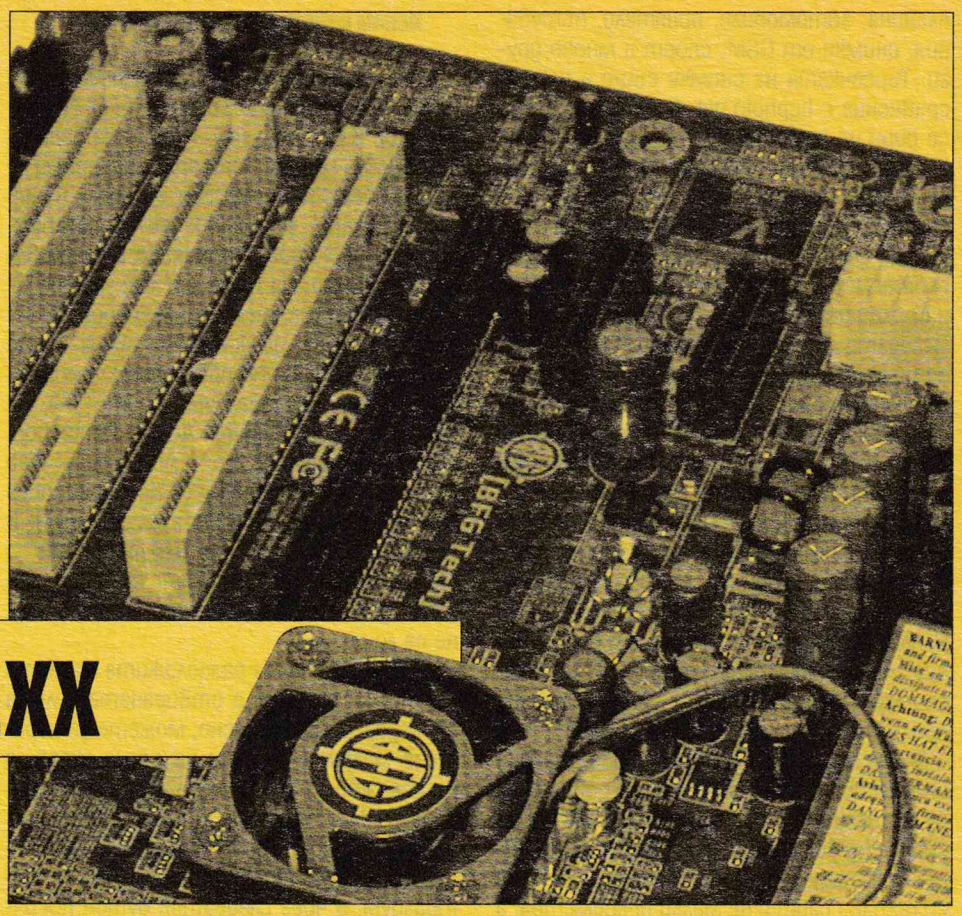
www.ticketstream.bg предлага на посетителите си възможност за осъществяване на резервации, а също така и най-популярния начин за закупуване на билети в САЩ и Западна Европа – електронен билет. Този билет може да бъде разпечатан на обикновен принтер в дома или офиса. От услугата могат да се възползват притежателите на кредитни карти и местни дебитни карти. Необходими са Ви само Интернет, обикновен принтер, лист хартия и ... налични средства по сметката, естествено. Билетите, генерирани по този съвременен начин, се различават значително от тези, които сме свикнали да държим в ръка на излизане от билетния център на НДК. Освен информация за проявата те съдържат уникален бар код, индивидуален номер и подробни правила за използване. Но статутът на електронните билети е абсолютно същият, с тях можете да си осигурите вход за мястото на провеждане на събитието. Като цяло политиката на Ticketstream е ориентирана изцяло в полза на клиента, чрез налагане на пазар на високотехнологични решения в съответствие с последните световни стандарти. От Ticketstream са помислили и за традиционалистите, които предпочитат да си направят разходка до някое място за продажба на билети - те могат да избират между Orange Music Center, Music Fashion, Boardshop и веригата магазини "На" Тъмнов София и страната.

nVidia се върнаха към двучиповия модел и най-новите им чипсети се състоят от два отделни чипа – северен и южен мост. Видеоускорителят е вграден в северния мост и дори целият чип е наречен Geforce GPU (Graphics Processing Unit) – точно както и чиповете за обикновените видеоплатки. Тази промяна на наименованията показва, че nVidia третират северните мостове на чипсетите просто като „най-нисък" клас графични ускорители.

Северният мост се произвежда по 90nm технология (каквато използват последните засега процесори на Intel и AMD) и това го прави едно от първите 90nm GPU-та (заедно с Radeon X1800 – върховия модел на ATI).

Коледните изненади на nVidia

GeForce 61xx



Вграденият видеоускорител представлява олекотена версия на GF6200 – предпоследно GPU поколение, но с поддръжка на актуалната DirectX версия – 9.0c (Pixel & Vertex Shader 3.0). За съжаление броят пикселни конвейери е намален до два (срещу 4 при GF6200). Това донякъде се компенсира от по-големите тактови честоти, станали възможни благодарение на по-фината производствена технология (съответно по-малка консумация и по-малко разсейвана топлина, улесняващи прилагането на безшумно безвентилаторно охлаждане). Засега северните мостове с вградено видео се предлагат единствено версии за процесори с HyperTransport интерфейс (до 1000MHz/2000 DDR@16bit – 8GB/s общо в двете посоки): Sempron, Athlon64/FX/X2 и Opteron. Освен вграденото видео и процесорния интерфейс в северния мост са включени още PCI Express контролери и интерфейс за връзка с южния мост (отново HyperTransport, но 800 MHz/1600DDR @ 8bit – 3.2 GB/s).

Наличните модели северни мостове са два – Geforce 6100 и Geforce 6150. GeForce 6100 има един PCIe x16 контролер (към него може да се включи видеоплатка без да се изключва вграденото видео – удобно за многомониторна работа) и един PCIe x1.

GPU-то в GF6100 работи на 425MHz и поддържа PureVideo (технология, подпомагаща декомпресията на MPEG-файлове). GF6150 добавя втори PCIe x1 контролер, TV-Out и изход за втори монитор DVI-D/TMDS (-D означава „само цифров", т.е. без възможност за преходник към VGA). Тактовата честота на графичното ядро в GF6150 е повишена на 475MHz, подобрени са възможностите му за видеомащабиране и е добавена поддръжка за HDTV-Out (1920x1080 както с презредова развивка interlaced 1080i, така и с поредова – progressive 1080p) с ускорение за HD-MPEG2 и HD-WMV9 форматите.

GF61xx официално могат да заемат до 256MB от системната памет, но имайки предвид няколкото GF6200/512MB някои производители на дъна може да добавят и опция за 512MB в BIOS. На практика обаче това не е от значение за производителността – тя така или иначе е ограничена от пропускателния капацитет до паметта. За момента DualDDR400 (6.4 GB/s) е максималният възможен при A64, а и този капацитет трябва да се споделя с останалите компоненти в компютъра (главно процесора, но и различните входно-изходни интерфейси от южния мост).

nForce 4 4xx (MCP)

Южните мостове, предназначени за GF61xx, запазват повечето от характеристиките на nF4Ultra/SLI – USB2.0, PCI, UATA/133, SATA-II/300, RAID, мрежов контролер със защитна стена (firewall) и т.н. Предлагат се два модела – nF4 430 и 410. Броят на USB2.0 и при двата е намален от 10 на 8 (които също са достатъчни почти винаги). Интерфейсът към северния мост (3.2GB/s) е един от най-бързите досега (чипсетите на VIA, Intel и SiS са с по 1GB/s, единствено най-новите модели на ULi са конкурентоспособни по този показател). PCIe контролерите са премахнати (северният мост поема тези функции).

Разликите между двата южни моста са по отношение на мрежовите и дисковите контролери. nF4 430 е с Gigabit Ethernet (10/100/1000Mbps) контролер, чиято защитна стена поддържа и ActiveArmor (модул, намаляващ натоварването на процесора). Защитната стена в nF4 410 е без ActiveArmor, а мрежовият контролер поддържа само Fast Ethernet (10/100Mbps). Последното не е проблем ако мрежовата връзка се използва единствено за Интернет. Дисковият контролер в nF4 430 поддържа 2 UltraATA/133 канала (4 устройства), 4 SerialATA-II/300 порта (4 устройства) и RAID масиви нива 0, 1, 0+1 и 5. При nF4 410 са премахнати два от SATA портовете (остават само 2), а RAID нивата са ограничени до 0 и 1. Всички досегашни чипсети на nVidia поддържат изграждането на смесени RAID масиви от дискове, включени към различни интерфейси (UATA и SATA) – тази възможност е характерна единствено за чипсетите на nVidia.

Най-накрая nVidia си възвърнаха позициите и достигнаха Intel, ULi и SiS по отношение на вградения звук. И двата южни моста поддържат подобрения звуков интерфейс High Definition Audio (HDA) – 7+1 канала с до 32bit/192kHz звук и възможност за няколко независими потока (7+1 колонки, работещи независимо от стерео слушалки+микрофон). Естествено, качеството на звука се определя най-вече от използваните аналогови преобразователи (ЦАП и АЦП, част от „кодек" чипа) и топологията на дънната платка.

Единствената все още „невъзстано-

вена" функция от nF2 (ако не броим FireWire интерфейса, който успешно се замества от USB2.0) е DualLAN – втори мрежови контролер.

Комбинацията GF61xx+nF4 4xx отново превръща чипсетите на nVidia в продукти, подходящи за HTPC (HomeTheater PC) – вграден видеоускорител и звук, който поне не изостава от конкуренцията. Производителността на GF6150 е по-добра от тази на Xpress200 (чипсета с вградено видео от ATI), а като платформа и възможности комбинацията GF6150 /nF4-430 е по-богата дори от чипсети като nF4SLI, i975X и др.

На пазара вече могат да се намерят различни GF6100 дъна, а в близко бъдеще се очакват и такива с GF6150/430 и то при цени под 90$ (ASUS, Gigabyte, MSI).

През 2006-та можем да очакваме и Quadro-чипсети (северен мост с „професионален" графичен ускорител – Quadro + nF Pro както сегашните GF61xx+nF4-4xx).

nForce 4 SLIX16

Преди пускането на чипсетите с вградено видео nVidia обновиха и върховите си модели. Първоначалните nF4SLI (за AMD процесори) и nF4SLI IE (за Intel процесори) поддържаха двуплатково работа като разпределяха наличните 16 PCIe линии между два порта (всеки с по 8 линии), т.е. PCIe x16 слотовете електрически предоставяха само по 8 линии (4GB/s в двете посоки вместо 8GB/s). Това оказва минимално влияние върху производителността, но би могло да се очаква, че ще се окаже пречка в някои изключително натоварени ситуации. Затова nVidia обновиха SLI серията си с два модела "SLI X16" (един за AMD и един за Intel процесори).

Южните мостове са еднакви за двата модела (nF4X16 MCP – Media and Communications Processor) – по възможности приличат на nF4Ultra (SATA-II/300, UATA / 133, RAID, Gigabit Ethernet с Firewall и ActiveArmor, 10 USB2.0 порта, 7+1 AC'97 и т.н.). Имат по 4 PCIe x1 линии (обособени в 1, 2 или 3 порта) и отделно 16 PCIe линии за един порт. Разликите се състоят в това, че добавят RAID5 поддръжка (както южния мост в nF4SLI IE, но той няма PCIe линии) и в това, че техният PCIe x16 порт не може да се разделя на два по x8.

Северните мостове предоставят един неделим PCIe x16 порт (т.е. чипсетът общо има два пълноценни x16 слота), съответния процесорен интерфейс (HyperTransport до 1000MHz/2000DDR @16bit за A64/FX/X2 или AGLT+ до 266MHz/1066QPB за Pentium4/D/XE), Dual DDR-II/677 контролер за памет и допълнителни PCIe x1 линии/портове (4 при Intel, 2 при AMD). Общият брой PCIe линии става 40 при "Intel Edition" и 38 при "AMD Edition".

Недостатък на SLI-X16 е липсата на HDAudio. Този проблем донякъде се решава благодарение на стандартизирания подход на nVidia – използват отворения стандарт HyperTransport за връзка между чиповете си. Това позволява на производителите на дънни платки да правят различни комбинации (напр. северен мост от nF4SLI IE с южен мост nF4-430, който се отличава от „препоръчания" nF4SLI MCP единствено по HDA поддръжката (и незначително намаления брой USB2.0 портове).

Gigabyte вече предлагат дъното "SLI Quad Royal", което комбинира nF4 SLI IE (два PCIe x16 слота с по 8 линии) с nF4 SLI (едночипов за AMD процесори, Hyper Transport интерфейсът му обаче се използва за връзка с nF4 SLI IE; още два PCIe x16 слота с по 8 линии). Получават се общо 4 PCIe x16 слота (макар и непълни). Засега обаче драйверите на nVidia не поддържат четириплатково ускорение (4xSLI) – затова пък може да се включат 8 монитора.

Стоян Спахиев

Характеристики на някои nForce платформи

Елемент 0	AthlonXP	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Pentium4/D/XE	Athlon64	Pentium4/D/XE	Athlon64	Athlon64
процесорна шина	външна, EV6, до 3.2GB/s	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]	външна, AGLT+, до 8.5GB/s	вградена, над 14GB/s [4]	външна, AGLT+, до 8.5GB/s	вградена, над 14GB/s [4]	вградена, над 14GB/s [4]
контролер на паметта	външен	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	външен	вграден DualDDR400	външен	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400
връзка към следващия елемент	EV6, до 3.2GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	AGLT+, до 8.5GB/s	HT, до 8GB/s	AGLT+, до 8.5GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s
Елемент 1	**nF2 IGP**	*	*	*	*	**nF4 SLI IE**	**nF4 SLI X16 AMD**	**nF4 SLI X16 IE**	**Geforce6100**	**Geforce6150**
контролер на паметта	Dual DDR400	*	*	*	*	Dual DDR-II/667	*	Dual DDR-II/667	*	*
Видеоускорител ***	Geforce4 MX (DX7)	няма	няма	Няма	Няма	няма	няма	няма	Geforce6 (DX9c)	Geforce6 (DX9c)
Споделена памет в RAM	до 128MB								до 256MB	до 256MB
Собствена видеопамет	няма								няма	няма
Допълнителни функции	няма	няма	Няма	Няма	Няма	няма	няма	няма	няма	TVOut, DVI, HDTV play VideoScaling
PCI Express x16	няма **	няма	*	*	*	1бр. / 2бр. x8	1бр. [3]	1бр. [3]	1бр.	1бр.
PCI Express x1	няма	няма	*	*	*	4бр.(3 порта)	2бр.(2 порта)	4бр.(4 порта)	1бр.	2бр.
Елемент 2	**nF2 MCP-T**	**nF3 250Ultra**	**nF4**	**nF4 Ultra**	**nF4 SLI**	**nF4 IE MCP**	**nF4X16MCP**	**nF4X16MCP**	**nF4 410**	**nF4 430**
връзка към предишния елемент	0.8GB/s	8GB/s	8GB/s	8GB/s	8GB/s	3.2GB/s	3.2GB/s	3.2GB/s	3.2GB/s	3.2GB/s
PCI Express x16	няма	няма **	1бр.	1бр.	1бр. / 2бр. x8	*	1бр. [3]	1бр. [3]	*	*
PCI Express x1	няма	няма	4бр.(3 порта)	4бр.(3 порта)	4бр.(3 порта)	*	4бр.(3 порта)	4бр.(3 порта)	*	*
USB портове	6бр. (2.0)	8бр. (2.0)	10бр. (2.0)	10бр. (2.0)	10бр. (2.0)	10бр. (2.0)	10бр. (2.0)	10бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)
UltraATA	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства [2]	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства	2 канала (2x 133MB/s) = 4устройства
SerialATA	няма	4устройства [2] (4x150MB/s)	4устройства (4x150MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)	2устройства (2x300MB/s)	4устройства (4x300MB/s)
RAID	няма	SATA,UATA 0, 1, 0+1 [2]	SATA,UATA 0, 1, 0+1 spare, morph	SATA,UATA 0, 1, 0+1 spare, morph	SATA,UATA 0, 1, 0+1, 5 [5] spare, morph	SATA,UATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA,UATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA,UATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph	SATA,UATA 0, 1 spare, morph	SATA,UATA 0, 1, 0+1, 5 spare, morph
Мрежови контролери	Два по 100Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps	100Mbps	1000Mbps
Допълнителни функции	Подходящ за Gateway	Firewall	Firewall	Firewall с ActiveArmor	Firewall с ActiveArmor	Firewall с ActiveArmor	Firewall с ActiveArmor	Firewall с ActiveArmor	Firewall	Firewall с ActiveArmor
Звуков контролер	SoundStorm APU до 5+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1, HDA 32bit/192kHz	до 7+1, HDA 32bit/192kHz

* реализиран е в друг елемент на платформата
** за графичен интерфейс се използва по-стария AGP 8x (3.0)
*** DX9c – Shader 3.0 (Pixel и Vertex), DX9b – Shader 2.0, DX8 – Shader 1.x, DX7 – Texture & Lighting (T&L), DX6 – няма никой от споменатите дотук модули
[1] собствената памет и споделената памет могат да се използват едновременно (напр. 32MB собствена + 32MB споделена = 64MB общо)
[2] към nF3 250/Gb/Ultra може да се включи чип за 2 допълнителни SATA устройства.
[3] за цялата система общо 2бр. „пълни" PCIe x16 слота – един към северния и един към южния мост.
[4] При Athlon64 процесорната шина е вградена. Скоростта ѝ се увеличава заедно със скоростта на процесора. При Athlon64 2800+ (1.8GHz) е 14.4GB/s; при Athlon64FX-55 (2.6GHz) е 20.8GB/s.
[5] някои по-стари ревизии не поддържат RAID5.

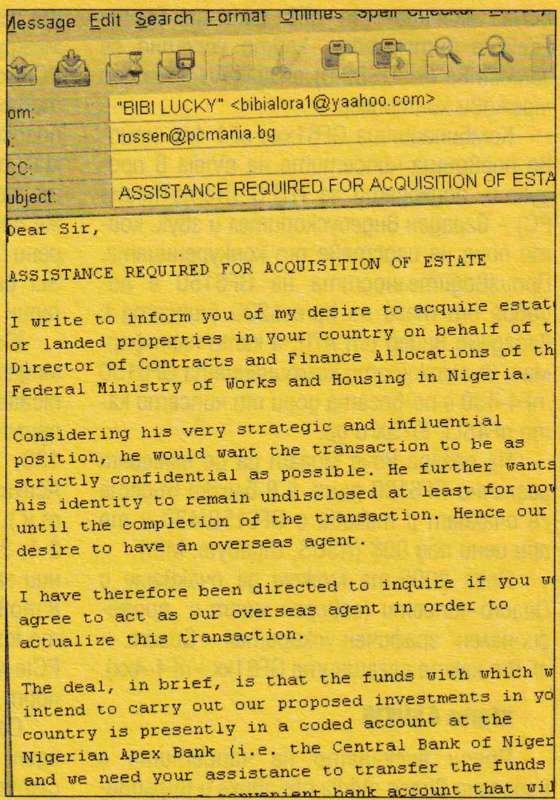
Знаете ли, че с Коледа идва лудостта? Пухкавите снежинки, усмихнатите хора по улиците и древният спомен за червенобузест дядо с торба на гърба не носят радост на всички (какво ли има в тази торба? Някой проверил ли го е?). Страх, съмнение и недоверие се промъкват сред тези, към които отиващата си година не е била твърде благосклонна. Тъмната страна на Силата протяга костеливата си ръка и докосва света.

Ако не ми вярвате – проверявайте си редовно пощата. Спамът първо ще се удвои, а после ще стане 4х4. Чудотворци ще ви предлагат удължаване на носа, а приказни герои – бързо богатство. Изгубеният син на нигерийски крал в изгнание ще ви моли да му помогнете да се върне на власт, а самата Снежанка ще иска да споделите с нея новогодишната нощ – онлайн, на видеочат, ще прави парти по пижами. Ако нищо от изброеното не ви се случва около Нова година, значи е крайно време да си купите компютър и да го свържете към Интернет.

ра празен и скъп мрежов трафик и да скарва приятели. И е от специалния вид, който ходи и по хората, и по компютрите.

9. Помогнете на болно дете

Кой би отказал помощ, когато става въпрос за здравето на малко момиченце или момченце. Няма да навлизам в подробности за ужасяващите заболявания, които обикалят пощенските ни кутии. Уловката е в това, как за всеки препратен мейл, някоя благородна асоциация щяла да отделили малка сума за детето. Звучи добре – и не струва нищо да го препратите. Но... трябва да ви разочаровам. Няма начин да се проследи броят на препратените писма. Потърсете друг вариант – има фондации, има Българска Коледа и други доказани и надеждни методи. Трябва само да изпратите SMS. Ако се съмнявате –



Разсъждения за спама, глупостта и снега

Изпрати без да мислиш

Топ 10 на безсмислиците в мрежата

Да, има такъв списък. Това са десетте най-разпространени заблуди в Интернет. Мейлите, които триете, само щом видите първите 4-5 символа от съдържанието на Subject-а им. И които малко след като позаглъхнат, някой решава, че ще е супер забавно да пусне отново. И се започва отново...

Те работят по пирамидална схема – основното им послание е: „Прати ме до всичките си познати". А те го пращат!!! Някои от тях дори са интелигентни хора, които съм включил в списъка на ICQ-то си.

10. Невидима заплаха

Само слуха за компютърен вирус в мрежата е в състояние да накара необразования потребител да започне да пуска, с ловно настървение, съобщения от типа на "Сашо34 е зъл компютърен вирус. Ако ви добави в ICQ листата си, ви очакват тежки времена. Още няма открита противоотрова" и после четиридесет удивителни "!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!" (не ги бройте – една липсва). Преди да препратите – замислете се – никога не сте получавали такива диватии от системния си администратор или друго технически грамотно лице (нали не сте?). Най-забавното обаче е, че при така поставен въпрос, вирусът Сашо34 наистина съществува и е изключително зловреден. Той може да задръства мейл-сървъри, да генери-по-добре препратете мейла... но, честно казано, няма да има никакъв резултат. А душите на тези, които се възползват от чуждото нещастие... знаете какво ще стане с тях (не, Doom III не е дори демо версия на това). Колкото и да мисля, въобще не мога да си представя защо го правят.

8. Бил Гейтс иска да се запознаете

Невероятно е, но идва ден, в който получавате мейл от самия Бил Гейтс. Вие обаче, не сте вчерашни и проверявате и адреса. А! Наистина – пише, че идва от bill_gates@microsoft.com. Дотук добре, но и аз мога да ви изпратя такъв мейл. Но не мога да получа отговора ви. Въпреки това, има начини да се проверява валидността на подателя. Проблемът е, че така може да се филтрират и някои истински мейли (по "технически причини") и степента на филтрация най-често е компромис между сигурността и ползваемостта. Затова, облегнете се на собственото си чувство за правдоподобност, за да прецените кое е истина и кое лъжа. Бил Гейтс няма да ви потърси, колкото и да сте симпатични... нито Уолт Дисни (мир на душата му), нито от Victoria's Secret ще ви пратят безплатен чек за подарък, след като никога досега не сте пазарували при тях.

7. Импулсни телефони

За щастие, в България на тази въдица не кълве много. Но ако получите "специално предложение" за работа например, в което трябва да се обадите на телефон, на който да доуточните детайлите... сигурен съм, че няма нужда да ви казвам да погледнете префикса. В това отношение имам пълно доверие на подозрителността на сънародниците си. Но ще се учудите колко много амерканци са звънели по импулсни телефони в Карибите, Бахамите, Пуерто Рико и къде ли не още, за да може този спам да заеме седмото място...

И аз искам да бъда на някое от изброените места, ама не по телефона.

6. Нигерийска връзка

Вече споменахме косвено за тази щуротия. Мелодраматична е и си заслужава да се дочете до края преди да се изтрие. Прилича малко на новогодишна гангстерска приказка. Първо, получавате подробно описание на политическата ситуация в Нигерия. И то лично от сина на нигерийския крал, който е в изгнание (или братовчед му, жена му, шестимата му внуци, а защо не и от самия него). Той се оплаква, как има малко повече пари, отколкото има нужда в момента, но злите нигерийски революционери искат да му ги отнемат. И дали не може да ги скрие във вашата банкова сметка? Само изпратете номера ѝ и някои детайли.

Е, ако ви изчезнат парите от нея – сами сте си виновни. Няма оправдание за алчността ви.

5. Екоравновесие

Конкретната кауза силно варира, но идеята е същата – препращайте, докато правителството си вземе поука и реши да: спре добива на злато с цианид; прекрати изсичането на амазонските джунгли; върне отново любимата ви радиостанция в ефир; поеме грижата за бездомните животни по улиците; приеме програма за опазване яйцата на птицата Додо. Цитират се изказвания на обществени личности, в които има едно общо нещо. Не могат да бъдат потвърдени по никакъв друг канал.

Тук отново опираме до невъзможността да бъде проследена една такава "електронна петиция".

Ама... какво толкова. Ще го препратя. И без това, отдавна никой не е правил нищо за бедната Додо. Всъщност от седемнадесети век насам, когато е била успешно изтребена.

4. Предупреждение за измама

Винаги е базирано на истинска история. Трябва да е истинска. Пише я в един мейл, който много хора са получили. Историите са различни и с разнообразен край. Банкомат таксува по 20 лева, независимо от изтеглената сума, има фалшиви контрольори из градски транспорт и т.н. Може и да звучи доста убедително. Въпреки това, не бързайте да хвърлите в паниката своите близки, приятели и колеги. А потърсете и друг, по-надежден източник, от който да потвърдите информацията. За такива се приемат пресата и електронните медии (радио, телевизия, известни новинарски сайтове – вашата пощенска кутия не е електронна медия).

3. Заразени игли

Този слух е минавал и през София. Заразени със СПИН игли, по седалките на градския транспорт и на кината, по клавиатурите на кафе-машините, къде ли още не. Паниката, която причинява, може да бъде сериозна. Затова, наистина много внимавайте, преди да допринесете за разрастването ѝ, като разтревожите близките си с нея. Ако има нещо наистина – медиите ще го съобщят. Никой няма да го крие, "за да предотврати паниката". На журналистите това им е работата, да намират сензации и да ги показват на всички. Но за разлика от вас, те имат доста по-солидни начини да проверяват истинността на слуховете. Доверете им се.

2. Последната снимка от търговския център

Със захождащ самолет в кадър. Тъжно е. Но има обладани от зли духове гении, които дори и трагичните събития от 11 септември биха използвали за основата на глупава шега. Вече казах какво ги чака.

1. Гаф на високо равнище

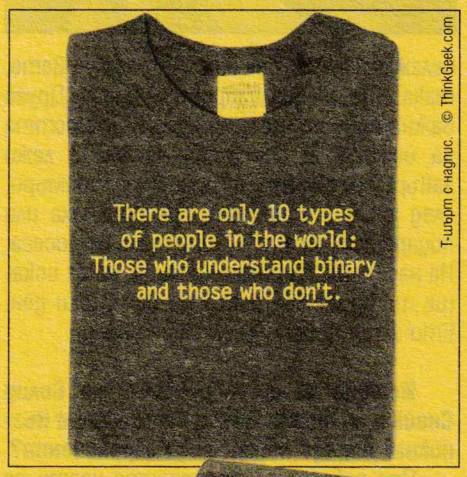
Ако сте били подведени от глупав мейл – успокойте се. Не сте единствените. През 2000 година, в телевизионно предаване, журналист задава един много внезапен въпрос на кандидатите за сенатори Хилари Клинтън и Рик Лацио. Какво мислят за предстоящото облагане на електронните писма с такса от пет цента на мейл. И двамата твърдо се противопоставят на новата данъчна инициатива, с което нагазват дълбоко в "нубийски води".

Причината за този гаф обаче, не е в хитростта на споменатия репортер, а тъкмо напротив. Информацията му произхожда от поредната лишена от връзка с реалния свят, мейл-вълна.

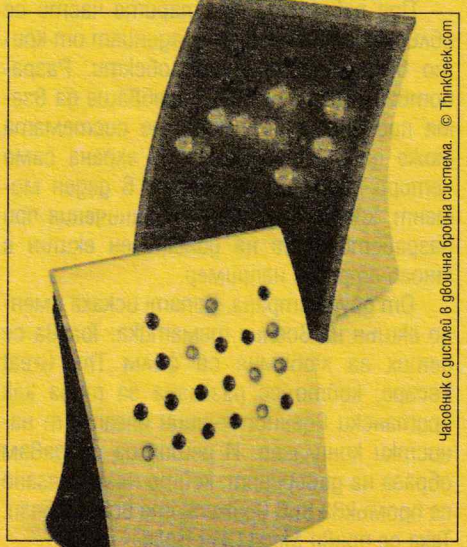
Ако сте напълно разочаровани от човешката глупост и вече се чудите какви ли чудовища обикалят навън и вият срещу луната, когато не пишат демоничните си спамове, нека ви кажа, че много от тези писма всъщност са започнали като обикновени и дори оригинални шеги.

ThinkGeek

е сайт, който продава всякакви интересни, но често безсмислени, устройства. Например часовник, който показва времето в двоичен код, черна клавиатура без надписи по клавишите, тениска, на която е отпечатана молекулата на кофеина и други.



Т-шърт с надпис. © ThinkGeek.com


Часовник с дисплей в двоична бройна система. © ThinkGeek.com

На първи април 2002 година, те решават да пуснат обява, че продават неизчерпаеми токоизточници. И все още получават съвсем истински заявки от хора, които биха искали да си купят.

Наред с вечната батерия, на ThinkGeek са се продавали още грил с USB интерфейс (все още го има – струва 99 долара), както и... кофеинизирани пържоли. Там всъщност се търгува съвсем истински кофеинизиран сапун, така че не е чудно, че хората се заблуждават лесно. Някои от истинските продукти сами по себе си са доста налудничави.

Една от най-готините шеги, обиколила интернет магазините, е обявата за доставка на изключително полезната за организма

дехидратирана вода

И, да – познахте! Имало е стотици желаещи да я опитат.

Друга вариация, датираща от много отдавна – преди компютърната ера, е едно сериозно предупреждение за открито ново, изключително токсично химическо вещество. Диводороден оксид. Шегите от миналия и по-миналия век носят някакво свое – лесно различимо – наивно очарование. Диводороден оксид – за днешните, добре образовани, хора, формулата на водата е разпознаваема като запазена марка. H2O – звучи толкова познато, колкото и Coca-Cola. Но тогава е имало хора, които са се вързали.

Заслужават внимание и няколко законодателни шеги, които са обикаляли надълго и нашироко из Съединените щати, предизвиквайки къде почуда, къде искрен смях. През 1994 е тръгнал слухът, че ще се забрани със закон ползването на информационните магистрали, след употреба на алкохол. Ако си пиян – нямаш място на магистралата – без значение за каква е тя.

Другият култов лъже-закон е "бил приет" в щата Алабама, където, за опростяване на сметките, стойността на числото Пи е била официално закръглена от 3,14 на 3.00.

И така... всъщност историята за дехидратирата вода има продължение. Всяка поръчка е била надлежно обслужвана, като на клиентите не им е изпращано Нищо. Защото именно това остава, след като водата се дехидратира. Но, както остроумно отбелязват шегаджиите, "доставката е напълно безплатна".

След последните редове, сигурно сте в почти весело настроение. И замисляте някоя магария. Значи няма да ви говоря за Тъмната страна. Нито ще ви питам за Черните снежинки... Само ще ви помоля да внимавате какво измисляте. И да помислите до какво може да доведе. Преди да натиснете Send.

Иван Дончев

Хидео Коджима

Прелиствайки чуждоезичната гейм периодика, попаднах на едно интервю с любимия ми японец – Хидео Коджима, създател на поредицата Metal Gear Solid. За мен е удоволствие да го споделя с вас...

Първият ми въпрос е породен от любопитство, свързано с едно ваше изказване пред британската преса по времето на създаване на Metal Gear Solid 3. Там подчертахте, че сте уморен от Солид Снейк и след приключването на MGS3 нямате никакво, ама никакво намерение да работите над нови продължения. Но ето, че сега сте в процес на създаване на Metal Gear Solid 4 за PS3, Metal Gear Solid 3: Substance за PS2 и Metal Gear Acid, който ще е за преносимите конзоли. Защо?

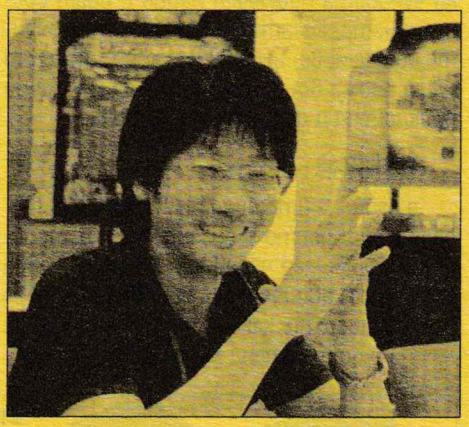
Човек предполага, Господ разполага. Отначало планът бе следният: аз измисля основната концепция, светоустройството на MGS4 и предавам проекта на колегите, с които заедно сме работили по първите три части на играта. Много ми се искаше най-накрая да се отърва от нея и да започна да работя по някое напълно ново заглавие. Но след европейското представяне на MGS3 получих огромно количество писма – на хартия и в електронен вариант, с молбата да продължа да работя над поредицата. Имаше дори телефонни обаждания от рода на: "Коджима, ти си длъжен да направиш четвърта част, защото иначе лошо ти се пише". Ситуацията се оказа много по-сериозна, отколкото си мислех в началото. След серия телефонни заплахи се появи напрежение в отношенията ми с хората от екипа и един ден всички дойдоха при мен и казаха: "Нямаш друг избор, освен да работиш по продължение, иначе тая работа няма да свърши добре".

Музиката към последните две части бе на Хари Грегсън-Уилямс, автор на саундтраците на филми като "Шрек" 1-2 и "Хрониките на Нарния". Има ли шанс да го чуем и в MGS4?

Все още не мога да кажа със сигурност, но не изключвам вероятността в последния момент да има изненади и някой друг да се заеме с музикалното оформление. Работата е в това, че Хари е зает човек. И не само. Когато започнахме MGS3, той ни постави условие, че ще напише музика, само ако в играта има екзотично място, свързано с африканската култура. По сценарий имаше действия в тайгата, която, за да му угодим, превърнахме в джунгла.

Да се надяваме ли, че в Metal Gear Solid 3: Substance ще има нововъведения, отдавна чакани от феновете?

Най-важното въведение в Substance е появата на т.нар. триизмерна визия. Нейната липса в MGS3 бе основната забележка, както от страна на феновете, така и на специализираната преса. Друга важна новост ще е продължителността на играта. В основата на MGS3 лежи завършен сюжет и повечето геймъри, след като я изиграят, препродаваха или подаряваха играта – поне така бе досега. На нас, като на разработчици, ни се искаше те да се връщат към нея всеки ден. Ето защо въведохме онлайн версия.



Истина ли е, че образът на Солид Снейк и на stealth жанра като цяло е възникнал поради технически ограничения?

При работата по старите части се сблъсках с два проблема, единият от които бяха спрайтнатите обекти. Разработвайки игри за MSX, трябваше да взема под внимание факта, че системата може да възпроизвежда на екрана само четири движещи се обекта в даден момент, което създаваше ограничения при разработването на динамичен екшън с много стрелба например.

От друга страна, Konami искаха именно екшън на военна тематика. Тогава се сетих за любимия си филм The Great Escape, който се разказва за това как британски военнопленници бягат от нацистки концлагер. И реших да създавам образа на диверсант, който незабелязано се промъква във вражеските военни бази. Така се появи Metal Gear Solid.

И досега има спорове какво е посланието в Metal Gear Solid 2: Son of Liberty?

Действията в MGS2 се въртяха около мемовете /meme/. Този термин се появи след направения от нас паралел между културната и биологическата еволюция, при която генът /gene/ предава генетична информация, а мемът – информация с културен характер. В MGS2 изследваме понятието информационен контрол, манипулацията на концентрирани мемове, съществуващи в цифрова форма. Интересуваше ни до каква степен въздействието върху тях може да се отрази на обществото. Това е своеобразно продължение на темата от първия Metal Gear Solid, където акцентът бяха гените – предаването на биологична информация от следващо поколение, контролът върху нея и изкуственото ѝ изменение.

Когато приключвахме MGS2 се случиха събитията от 11 септември в Ню Йорк, след които американското правителство вече използваше различни методи за информационен контрол. Може да се каже, че нашата игра предшестваше реалните събития. Темата на MGS3 е сцената /scene/ – заобикалящата среда, в която мемовете и гените взаимодействат с нея и помежду си. Обобщена с формула поредицата изглежда така:

MGS = gene + meme + scene.

Какво имахте предвид в едно свое изказване, че искате да се върнете към "добрите стари времена, когато излизаха само качествени игри"?

Предното поколение геймдизайнери се ръководеше от собствените си представи какво представлява една добра игра. Но след като маркетингът се превърна в истинско проклятие за разработчиците, изисква от нас да създаваме игри, базирани на известни филми или персонажи, защото това е гаранцията, че ще се продават. Сходна е и ситуацията с киноиндустрията, където спазването на срокове е за сметка на качеството на продукцията. Няма го онова време, когато дадени заглавия се шлифоваха с години, тъй като творческият екип бе този, който определяше кога е готов да покаже филма на публиката.

Затова с откриването на Kojima Productions се надявам, че ще мога да работя върху заглавия, без да има ограничаване на творческата ми свобода и спазването на срокове, които пречат да се изпипат и най-фините детайли. Заедно ще видим дали пазарът е готов за подобни игри.

desi|re

/по материали на Страна игр/

craigslist.org

Началото на края на бизнеса с малки обяви в пресата

Craigslist е едно от най-горещите места в световния Интернет. Не за друго, а защото това е една от хитрите уебинициативи, които доказват, че онлайн могат да се правят добри пари, без това да струва скъпо на когото и да било. Craigslist (www.cgraigslist.org) е сайт за малки обяви. Най-големият сайт за малки обяви онлайн – трафикът към страницата отчита три милиарда уникални посещения на месец. За да си представите обема на този трафик, горе-долу толкова са посетителите и на Amazon.com.

Малките обяви формират около 40% от приходите на американските вестници. Това са онези знаменателни пет реда "Продавам Audi B4, 2.0, 1993г., АГУ, климатроник, отлично, на инвалид" или "Търся мазачи и кърпачи, почасово, заплащане прилично". И българските вестници изкарват чудесни пари от таксуването на търсенията на гражданите и фирмите – знае се например, че двата най-големи вестника на българския пазар съществуват в цветущо финансово здраве най-вече заради тези си страници (и страничката с некролози, но това е друга тема). Съществуването на cgraigslist.org носи през последната една година основно ядове за издателите на преса. Рецептата за успех е елементарна – публикуването е безплатно, като желаещият обаче трябва да се ограничи в предварително дефиниран размер (графично и в думи). Ако иска да напише нещо повече, човек заплаща дължимата такса. Единствено каретата за работа в Ню Йорк, Лос Анджелис и Сан Франциско се заплащат при всички обстоятелства, като срещу парите си клиентът получава и неограничено място за своите изисквания. Подобен принцип прилагат всички, които публикуват вестници с безплатни обяви. Предимството на сайтове като craigslist.org обаче се крие в старата максима "Няма нищо по-старо от вчерашен вестник". На практика онлайн платформите за безплатни обяви ще доведат до неминуемото изчезване на тези издания, най-малкото защото "производството" на един сайт е в пъти по-евтино от печата и разпространението на един вестник.

Крейг Нюмарк е човекът, който през 1995 година решава да разбие статуквото и си задава логичния въпрос "Защо трябва да плащам за нещо, което мога да публикувам безплатно в Интернет, което в добавка ще достигне и до по-широка аудитория?". В началото craigslist е бил обикновен нюзлетър с културните събития в района на Сан Франциско. Впоследствие се развива в онлайн "дъска" за обяви – сортирани по теми и области, малките съобщения довеждат до създаването на нова общност. По сведения на очевидци няма по-лесен и по-удобен начин да си намериш квартира във Фриско.

Първият служител, който да помага на Нюмарк в задаващата се лавина от работа, е назначен през 1999 година. Днес компанията има 18 души персонал, които управляват огромния ресурс. В началото craigslist.org е покривал единствено района на Сан Франциско и прилежащите му сателитни градчета. Впоследствие бизнесът се разраства и днес той предлага търсене в оферти за Алабама, Ню Йорк, други 110 американски града и 35 държави по света. Годишните приходи на Нюмарк се оценяват на около 10 милиона долара. Загубите от дейността на сайта му за локалните издания само в Сан Франциско са около 60 милиона долара от пропуснати "Продавам парцел край морето, нерегулиран, с ток и вода". Макар че номинално загубите за конкуренцията от дейността на craigslist.org да са по-високи от приходите ѝ, вълнуващото и поважното в случая е ефективността – срещу своите прогнозирани 10 милиона долара Нюмарк има буквално нищожни разходи. След плащането на заплатите на 18-те служители и след разходите за хостинг и трафик отново остава съвсем прилична сума "на зелено". Пример, че бизнесът е печеливш, е перманентният отказ на Нюмарк да продаде дялове от фирмата си на финансови инвеститори. А интересът към компанията му е огромен. Преди година обаче бивш служител на фирмата е продал своя 25-процентен пакет на цена от 15 милиона долара, според онлайн изданието Smartmoney.com. Купувачът е бил eBay.

craigslist

no crap. ok, maybe a little crap. but it's *your* crap.

И за финал, поздрав с кратка обява от craigslist.org – "Аз съм 38 годишна образована майка на седем деца. Търся да срещна жени, които имат подобни интереси или най-малкото биха искали да знаят повече за следното: деца, партньори, животни, плаж, гора, наука, здравословна храна и билки, дълголетие, фитнес, филми, религия, политика (смятам, че убежденията ми са крайно леви), проблеми на половете, изкуство, проблеми на индианците, козметични процедури, проблеми с теглото, несигурност, проблеми в детството и т.н. На разположение съм за кафе, разходки с куче, рандевута, обучение, кино, телевизия и филми."

Няма нищо по-лесно от това да потърсиш сродна душа, нали?

Александър Бойчев

PC CHEATS

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Тайно оръжие 1: Успешно изиграйте играта при ниво на трудност easy. Извадете камата си (не трябва да притежавате второстепенно оръжие). Изберете пауза и натиснете [Ляво] [Ляво] [Дясно] [Дясно] [Нагоре] [Надолу] [Надолу] [Нагоре] [Нагоре] [Надолу].

Тайно оръжие 2: Успешно изиграйте играта при ниво на трудност normal. Извадете камата си (не трябва да притежавате второстепенно оръжие). Изберете пауза и натиснете [Дясно] [Ляво] [Дясно] [Ляво] [Надолу] [Надолу] [Нагоре] [Нагоре] [Нагоре] [Надолу] [Нагоре] [Нагоре] [Надолу] [Надолу].

Тайно оръжие 3: Успешно изиграйте играта при ниво на трудност hard. Извадете камата си (не трябва да притежавате второстепенно оръжие). Изберете пауза и натиснете [Нагоре] [Надолу] [Нагоре] [Надолу] [Ляво] [Дясно] [Ляво] [Дясно] [Нагоре] [Надолу] [Нагоре] [Надолу].

Тайно оръжие 4: Извадете камата си (не трябва да притежавате второстепенно оръжие). Изберете пауза и натиснете [Нагоре] [Нагоре] [Надолу] [Надолу] [Ляво] [Дясно] [Ляво] [Дясно] [Нагоре] [Надолу] [Нагоре] [Надолу].

STARSHIP TROOPERS

Стартирайте играта с параметър на командния ред devuser. По време на игра натиснете ~ (tilde), за да можете да въвеждате кодове и изберете един от следните:

godmode – Получавате неуязвимост
ineedammo – Допълнителни муниции
setshake – Стабилизирате камерата
evileye – Изтреввате само с поглед

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Битката с Волдеморт: Първо трябва да направите магия Jinx на всички скелети на Волдеморт. Той ще направи магията Abvra Cadabvra и вие трябва да преместите енергийното кълбо. След това той ще вземе статуетката с образ на смъртта и ще я накара да левитира наоколо. Отбягвайте атаките и някъде около третия път след като бъде хвърлена по вас ще заседне в земята. Преместете енергийното кълбо над нея. Направете това още два пъти и ще победите.

Възвръщане на енергията на Хари: Ако се сдобиете с character/friendship карта за Ron или Hermione, ако сте Harry, можете да презареждате енергията си с тяхна помощ. Можете да използвате помощта и на двамата за по-голям ефект.

За по-голяма ефективност на Wingardium Leviosa: След като вземете три щита, използвайте Wingardium Leviosa и вдигнете големия блок, който се намира на второто ниво в Забранената гора. Носете си го с вас през цялото ниво. Така ще получите максимална ефективност на магията. По подобен начин можете да действате за по-голяма ефективност и на други магии.

CIVILIZATION 4

Отворете файла за конфигурация на Civilization (\Documents and Settings\USERNAME\My Games\Sid Meier's Civilization 4\CivilizationIV.ini) с Notepad и променете следния ред:
; Move along
CheatCode = 0
на
; Move along
CheatCode = chipotle

Вече можете да въвеждате кодове. По време на игра натиснете "~" (tilde), напишете "help" и ще получите списък на кодовете.

Пример: Въвеждате Player.setGold 0 1000000, за да прибавите допълнително злато към вашето.

Можете също да напишете Console.CreateDocumentation CommandList.txt, за да създадете списък с командите за кодове в директорията на играта.

Режим Debug: След като въведете "CheatCode = chipotle", можете да напишете "game.toggledebugmode" (следвайки вече споменатия начин за въвеждане на кодове).

Сега ще можете да достигате до диалоговия прозорец за кодове като натискате [SHIFT]+T. Тук можете да променяте количеството злато и ниво на технологията за играчите в приключението.

VIETCONG 2

По време на игра натиснете "~" (tilde), след това въведете код по избор:

cheat.god – Ставате неуязвими
cheat.heal – Максимално здраве
cheat.openvc Достъп до всички VC мисии
cheat.openus Достъп до всички US мисии
cheat.nextmission – Пропускате мисия
cheat.saveunltd – Неограничен брой Save
cheat.erikgun – Луда гърмялка

CONSOLE CHEATS

GUN (PS2)

Бонуси при успешен финал:
Изиграйте режим story, за да отключите **седемцевната гърмялка на Magruder**.
Изиграйте режим story и всички странични мисии (100% завършеност), за да получите достъп до **бронирания кон на Reed** и едно от оръжията на Magruder.
За **пушка 69 Ferguson** победете Hollister.
За **смяна на дрехите** изиграйте успешно Hunting мисиите.
За да спечелите **кавалерийска сабя**, победете Reed.
За **сребърни шпори** успешно се справете с мисиите Pony Express.
За да разполагате с **неограничено количество муниции**, първо вземете варела с динамит от мината Badlands. Открийте изоставената къща в Badlands, където пасе един бивол. Отидете към задната част на къщата от външната страна. Застанете с лице към комина (гледайте на запад) и поставете варела от лявата страна на комина. Взривете бурето, за да направите дупка в земята с неограничено количество муниции в нея.

King Kong: The Official Game Of The Movie (PS2)

За достъп до галерия с арт:
Изиграйте играта успешно.

За по-ефикасни копия и кости:
Използвайте запалени такива.

Убиване на малки динозаври:
За да убиете по-лесно малките динозаври (например велосираптор), хвърлете копието директно насочвайки го към врата или главата (не е задължително да е запалено).

Режим, позволяващ кодове:
Задръжте L1 + R1 и натиснете Надолу, Кръг, Нагоре, Квадрат, Надолу(x2), Нагоре(x2) докато сте на екрана с главното меню. Пуснете L1 и R1 и в главното меню ще се появи "Cheat" опция. Сега въведете някой от следните кодове:
Неуязвимост – 8wonder
Селекция на ниво – KKst0ry
Смърт, нанесена с един удар – GrosBras
999 муниции – KK 999 mun
Бонуси – KKmuseum
Неограничено количество копия – lance 1nf
Картечница – KKcapone
Револвер – KKtigun
Пушка – KKsh0tgun
Снайпер – KKsn1per
Забележка: цифрите в кодовете – например"0" при код за селекция на ниво, действително присъстват в кода като част от него, не обозначават нищо (в случая ниво).

Weta арт: обстановки част 1 – Трябва да постигнете 5% завършеност на играта.

Weta арт: обстановки част 2 – След като постигнете 25% завършеност на играта, можете да получите необходимия ви персонален код на адрес www.kingkonggame.com.

Weta арт: обстановки част 3 – Трябва да имате поне 50,000 точки и 100% завършеност на играта.

Weta арт: Създания – Трябва да постигнете 50% завършеност на играта.

Weta арт: Kong част 1 – Трябва да постигнете 75% завършеност на играта.

Weta арт: Kong част 2 – Трябва да имате поне 20,000 точки и 100% завършеност на играта.

Weta арт: Kong част 3 – Трябва да имате поне 100,000 точки и 100% завършеност на играта.
Weta арт: Kong част 4 – Трябва да имате поне 150,000 точки и 100% завършеност на играта.
Опция за филтър, наподобяващ стар филм – Трябва да постигнете 15% завършеност на играта.
Опция за филтър с голям контраст – Трябва да постигнете 100% завършеност на играта.
Опция за хоризонтално завъртане на образа – Трябва да постигнете 100% завършеност на играта и да откриете необходимия ви персонален код на адрес www.kingkonggame.com.

Интервю с Питър Джаксън – Трябва да имате поне 75,000 точки и 100% завършеност на играта.

Интервю с Philippa Boyens – Трябва да имате поне 200,000 точки и 100% завършеност на играта. След това можете да получите необходимия ви персонален код на адрес www.kingkonggame.com.

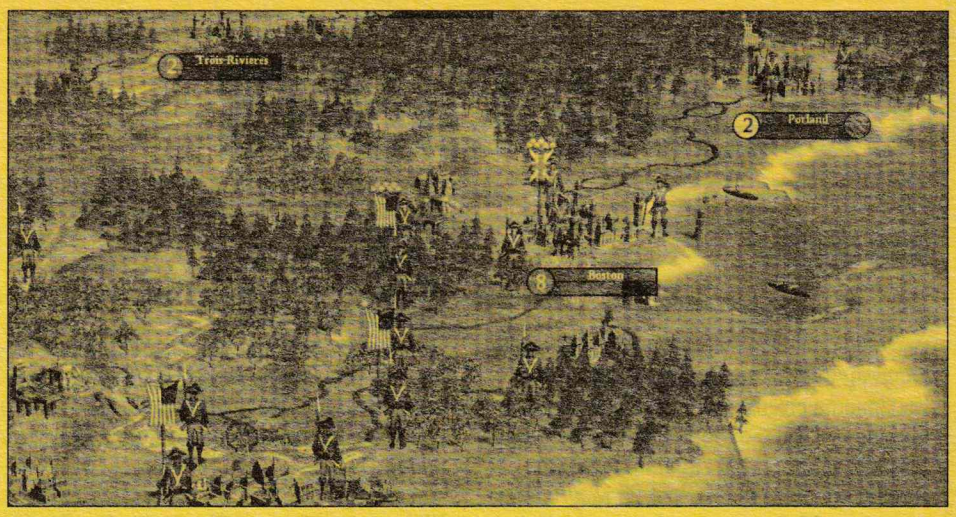
За да спасите Конг /алтернативен край/ – Трябва да имате поне 250,000 точки и 100% завършеност на играта.

За да убиете V-Rex, играейки като Конг – Първия път, когато ви атакуват тиранозаврите рекс, се огледайте за повърхност, на която можете да се качите, така че да не могат да ви засегнат. За съжаление, когато сте там, ще ви нападнат летящи динозаври. Те обаче са по-лесни за убиване. След като сте горе, преминете в режим Fury (натискате Триъгълник няколко пъти докато постигнете ефект). Възползвайте се от преимуществата на този режим и нападнете тиранозаврите един по един. След като сте ударили един от тях три пъти с X, той е временно зашеметен. Сега можете да го довършите като повторно натискате Кръг или X. Ако се изпълни правилно, Конг ще строши челюстта на динозавъра или ще я запрати нанякъде.

За да разсеете тиранозаврите – Не можете да убивате тиранозаврите, когато играете като човек. Единственото изключение е по-малката версия на рекс в мисията в пещерата. Иначе всичките ви оръжия могат единствено да отвличат вниманието на тиранозаврите като ги привличат към вас, а не към приятелите ви. В повечето мисии трябва да накарате тиранозавъра да ви последва, докато другите хора отварят врата или изпълняват друга задача. Не хабете всичките си муниции по тиранозавъра. Достатъчни са минимално количество атаки.

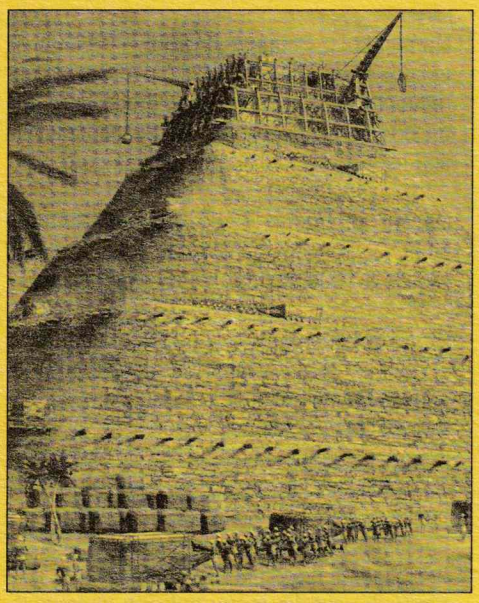
I. Начало

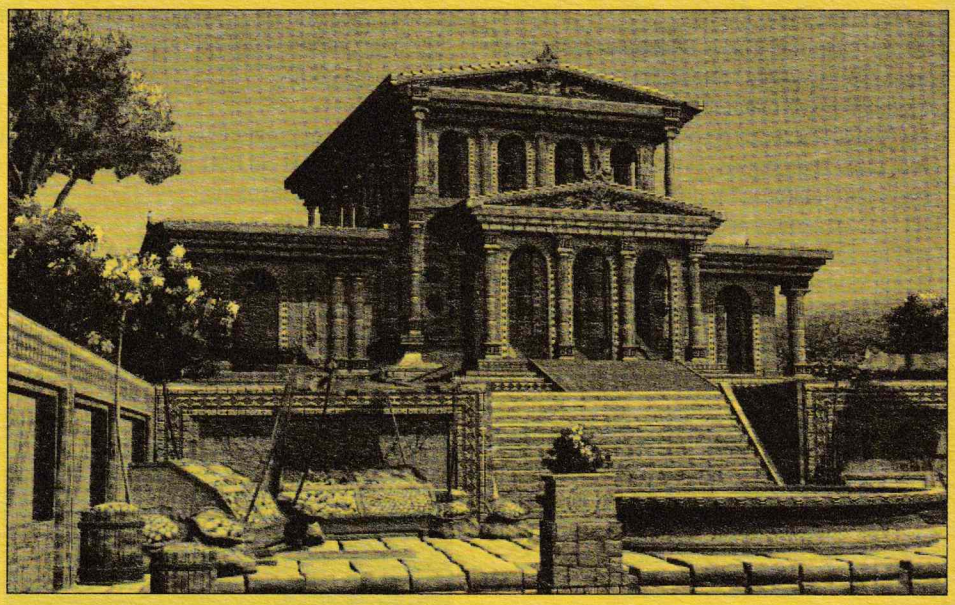
Победата е основната ви цел! Без значение каква ще бъде тя – чрез териториално надмощие, културно господство или като изследвате първи необятния космос. И за да я постигнете, е препоръчително да решите какъв точно стил на игра смятате да предприемете. Което означава, че ще се наложи да подберете своя лидер доста внимателно. Всеки има по две от общо осем специални характеристики, които ще ви дават уникални бонуси за вашата цивилизация. Ето ги и самите тях:



Да цивилизоваме света

Civilization 4





Агресивен – склонните към война играчи трябва задължително да имат тази характеристика. Благодарение на нея ще разполагате безплатно с повишението Combat I за всички меле и gunpowder единици, което увеличава силата им с десет процента. А казармите са два пъти по-евтини.

Експанзивен – получавате по две точки здраве на град, което ще увеличава неговия растеж. За това ще спомагат и постройките Granary и Harbor, които са два пъти по-евтини.

Финансов – по-евтини банки и плюс една точка търговия за всяко поле, което генерира две или повече търговия. Парите в крайна сметка никога не са излишни.

Креативен – получавате по две точки култура на всеки ход за град, а колизеумът и театърът са два пъти по-евтини и ще ви помагат да поддържате населението си щастливо. Чрез тази характеристика ще увеличавате влиянието/границите много по-бързо и в началото ще успеете да се доберете до ценни ресурси преди останалите.

Индустриален – лидерите с тази характеристика са най-добри в издигането на чудеса, което става 50 процента по-бързо. Освен това The Forge се строи два пъти по-бързо. Тази сграда увеличава продукцията с 25 процента, добавя щастие от скъпоценни камъни, злато и сребро, дава ви достъп до инженери, но намалява здравето на градовете.

Организиран – колкото по-организирана е вашата цивилизация, толкова по-добре. Ако искате да създадете голяма империя на възможно най-ниската цена, това е идеалната характеристика за вас. Защото разходите по поддържането на "civics" (виж раздел "Управление") са намалени наполовина. Освен това Courthouse и Lighthouse са два пъти по-евтини.

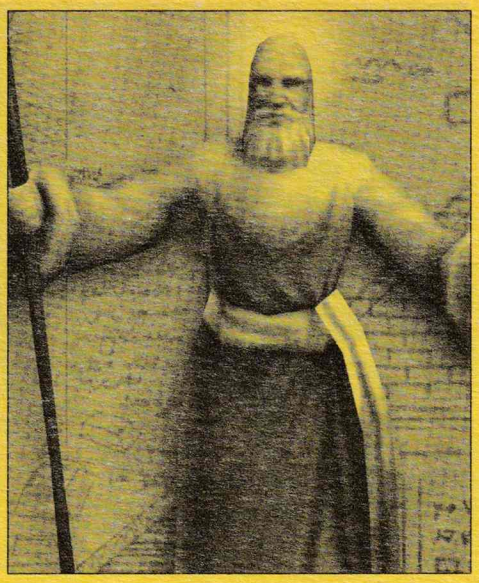
Философ – великите личности се появяват много по-често. Постройте и чудото National Epic, за да увеличите тяхната раждаемост. Превключете на Caste System, за да получите неограничен брой специалисти, което автоматично означава повече велики хора. Или пък Pacifism, което също повишава раждаемостта им. Освен това университетите струват два пъти по-малко.

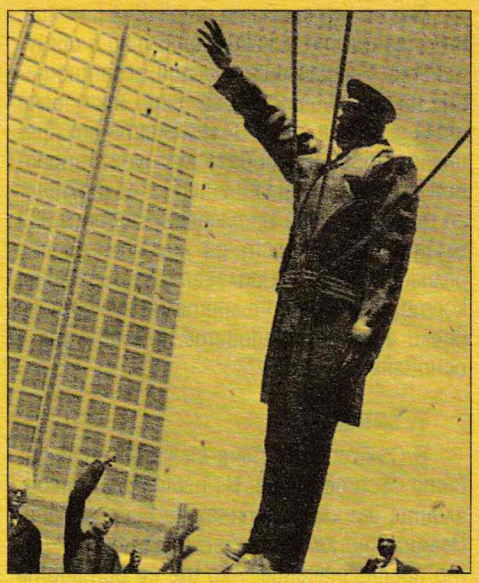
Духовен – тази характеристика предоставя доста голяма гъвкавост при преминаването от един начин на управление към друг, тъй като междувременно няма да изпадате в анархия. Например от васалство, за да обучавате по-опитни единици, може без проблеми да превключите на организирана религия, за увеличите продукцията. Освен това храмовете са два пъти по-евтини. \

II. Ръководство на градовете

Градовете съставляват вашата цивилизация и съответно – тяхното правилно управление е от жизненоважно значение за успех. А балансът между щастие, продукция и здраве е първостепенен. В началото не прекарвайте прекалено

много време в търсене на подходящото място, където да основете своята столица. Но обръщайте внимание на това какви ресурси се намират в района. Никога не използвайте градовете, просто защото искате да разширите териториалната големина на цивилизацията си. Винаги ги издигайте с някаква цел. Най-добре е те да бъдат близо до вода и хълмове. Възползвайте се от специалните ресурси, които са около вас, чрез съответната сграда. Не забравяйте, че може да използвате дърветата, за да увеличите продукцията, което е много полезно още в самото начало, в случай че искате да построите някое чудо по-бързо от останалите цивилизации или да създадете голяма армия за отрицателно време. Не подценявайте ролята на търговията, защото в никакъв случай няма да откриете всички специални ресурси в рамките на вашите граници. Не издигайте каквито сгради ви падне в даден град. Най-добре се постарайте той да бъде специализиран. Например изследователски център. Или пък място, откъдето да наемате опитни единици. Подкрепете неговата роля със съответното чудо.





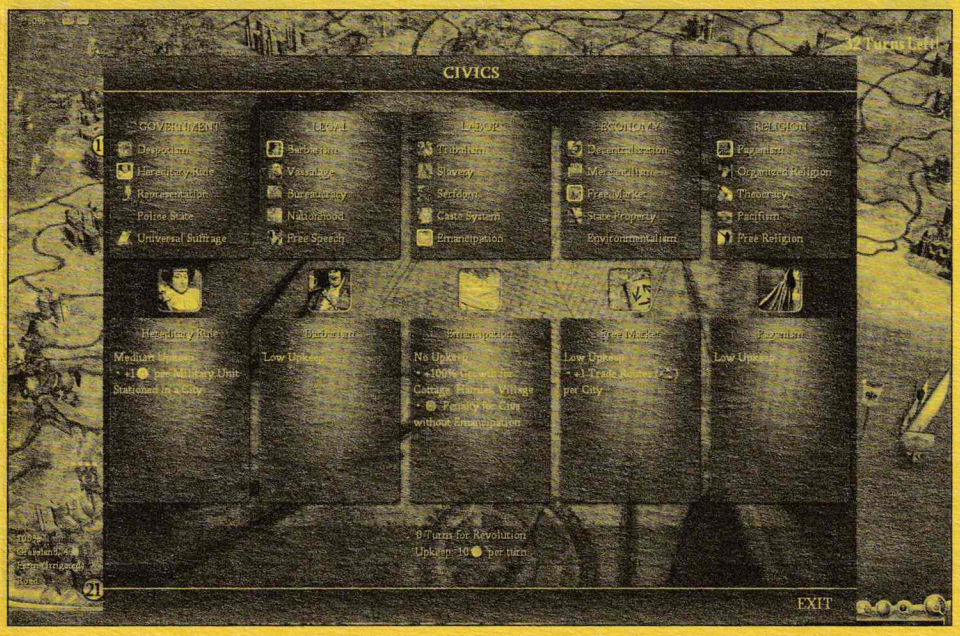
II. Управление

Доста важно е да решите какво точно правителство смятате да установите във вашата цивилизация. Това става възможно с т. нар. "civics". Те се отключват малко по малко чрез изследването на нови технологии. Може да превключвате от едно на друго по всяко време, но в такъв случай ще изпаднете в анархия за кратко (освен ако лидерът ви не е спиритуален). Всяка една "civics" изисква определени разходи, за може да бъде поддържана. Така че ако имате няколко наведнъж, може да стопят парите в хазната ви за нула време. Играчите с по-защитна стратегия могат да използват наследственото управление (Heritage Rule), за да поддържат хората си щастливи и да ги карат да работят. За всеки воин, който е разположен в даден ваш град, ще получавате бонус към щастието на гражданите. Ако искате да нападате останалите – васалството и теокрацията вършат идеална работа. А за онези, които са решили да се съсредоточат в изследването на нови технологии, са предвидени Mercantilism и Representation.

Освен това много от тези "civics" са предпочитани от отделните владетели. Например Луи XIV се кефи на гореспоменатото наследствено управление. И ако го усвоите, ще получите бонус при воденето на дипломация с друг лидер, който има същите интереси.

IV. Великите личности

Великите личности играят доста важна роля в геймплея на Civilization IV. По принцип те могат да се появят във всяка една цивилизация, но ако искате да увеличите този шанс, изберете лидер с характеристика "философ". Благодарение на тях може да дадете огромно преимущество на своите градове. Когато се роди една подобна велика личност, може да я направите например супер специалист, за да увеличите продукцията, културата и търговията. Великите учени имат възможността да построят академия, която да подобри изследването на нови технологии. Великите художници пък да построят произведение на изкуството, което да даде +4000 култура (особено полезно, ако го направите в град, който се намира близо до противников, за да успеете да го привлечете на своя страна). Великите пророци пък могат да издигнат храмове в светите градове, където религията е основана, за да подпомогнат нейното разпространение. А великите инженери да приключат създаването на дадена постройка (например чудо) за нула време. Може да ги използвате и за да получите безплатна технология, което да ви изведе една крачка напред пред останалите цивилизации.



V. Религия

За първи път в поредицата религията играе толкова важна роля. Можете да приемете християнство, юдаизъм, будизъм, индуизъм, конфуцианство, ислям и таоизъм. Те ще добавят +1 щастие към цивилизацията ви. Освен това религията спомага за по-добрите отношения с останалите. Ако изповядвате едни и същи вярвания, ще се разбирате отлично. В противен случай преговорите няма да вървят много добре. Разпространявайте я навсякъде – както в рамките на своята територия, така и сред другите цивилизации. Интересно е да се отбележи, че може да изиграете цяла игра, без въобще да използвате религия. Тя обаче ще ви даде множество преимущества, така че по-скоро не я оставяйте на заден план. Всяка цивилизация може да изповядва толкова вярвания, колкото иска. Което в даден момент може да представлява огромно преимущество, а в друг – истинско проклятие.

Ако не установите държавна религия, няма да имате никакви проблеми с общуването с други цивилизации по отношение на религиозните различия. Така обаче няма да може да се възползвате от преимуществата – повече култура, търговия и щастие. Не забравяйте, че тя винаги може да бъде променяна. Освен това имате възможност да изучите дадена религия, без да я използвате за държавна, което генерира допълнителна култура за всеки един от градовете, в които тя е основана.

VI. Битки

В Civilization IV вече може да ъпгрейдвате своите бойци. Не избирайте специалните им характеристики безразборно. Помислете какво точно ще бъде тяхното предназначение. Ако ще ги оставите зад стените на града ви, наблегнете на защитните им умения. Ако около вас има прекалено много горист терен, използвайте Woodsmen, ако ще нападате други градове, направете го City Raider и т.н.

Ето няколко общи съвета, ако смятате, че брутални начин е най-доброто средство за справяне с врага:

– изберете агресивен лидер; постройте казарма във всеки град, преди да започнете да обучавате воини; изградете чудесата West Point, Pentagon и Heroic Epic; използвайте васалство и теокрация. Както и Police State, за да поддържате щастието на жителите си по време на война.

– още в самото начало се концентрирайте върху изследването на Archery, Horseback Riding, Bronze Working и Iron Working. Това ще ви снабди с мощни воини максимално бързо. А Metal Casting пък ще увеличи времето, за което да ги създадете. Освен това обърнете внимание коя е специалната единица на вашата цивилизация и използвайте честичко и нея. Обикновено тя е много по-силна от останалите.

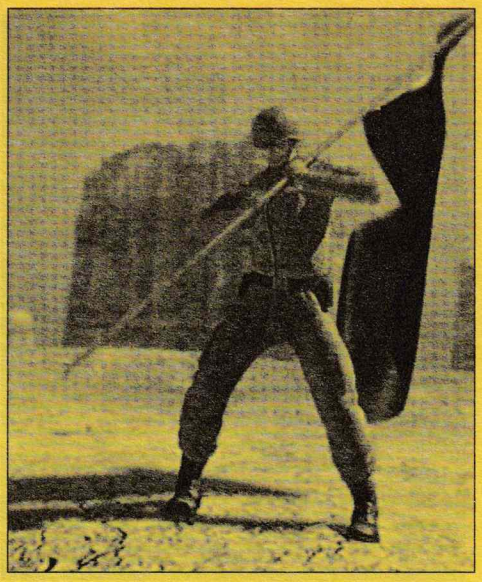
– не подценявайте ролята на пътищата. Преди да нападнете някого, просто свържете своята цивилизация с неговата.

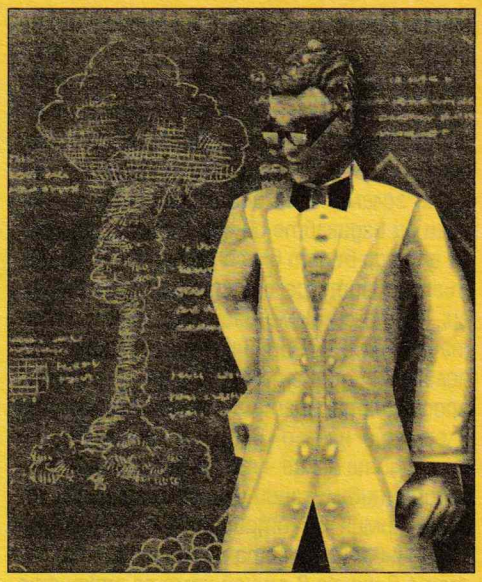
– използвайте обсадните единици, за да намалите защитата на града до 0 процента, преди да го нападнете с обикновените воини. И най-вече – за да правите на пух и прах скупчили се на едно място няколко вражески юнита.

– винаги оставяйте някого, който да защитава градовете ви. В началото варварските набези може да се окажат доста дразнещи. Няма да е лошо също така, ако ескортирате работниците и заселниците с бойна единица.

VII. Технологии

В Civilization IV има около осемдесет технологии. Още в самото начало наблегнете на онези, които ще облагодетелстват работниците ви. Използвайте





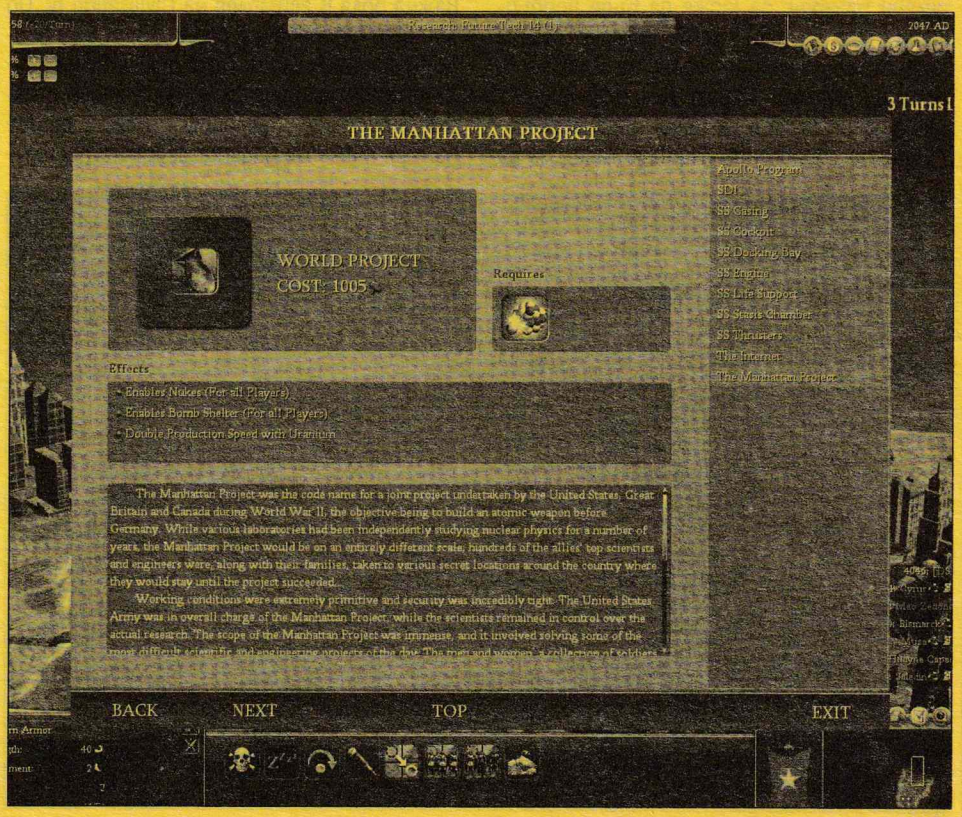
Alphabet, за да може да обменяте изученото с други цивилизации. Но не забравяйте, че те обикновено ще ви предлагат послаби технологии и ще изискват от вас по-напреднали. Винаги имайте някаква конкретна цел, когато напредвате през тех дървото. Онова, което ще изучавате, трябва да е тясно обвързано с вашата стратегия. Ако пък построите чудото The Oracle, ще получите една безплатна технология. А The Internet ще ви предостави всичко, което е изучено от две от останалите цивилизации

VIII. Чудеса

В Civilization IV чудесата не са чак толкова мощни, колкото в предните части. Въпреки това все още вършат достатъчно добра работа. Особено ако ги вплетете както трябва в цялостната ви стратегия.

Съществуват три вида чудеса – национални, световни и проекти. За разлика от преди, сега, ако да кажем строите пирамидите и някоя друга цивилизация ви изпревари, всичките точки продукция, които са хвърлени по нея, ще бъдат загубени и няма да може да ги използвате, за да превключите на друго чудо. Това означава, че трябва доста внимателно да планирате какво точно смятате да построите. Използвайте чудесата с цел – най-вече, за да запълните някое слабо място на цивилизацията или да подсилите нейните положителни страни. Можете да ускорите процеса по изграждането им с ресурсите камък и мрамор. Характеристиката на лидерите "индустриален" също помага в тази насока.

Владимир Тодоров



ВЗЕМИ 163 ТЕЛЕФОНА В РЪКА

първият специализиран каталог

за мобилни телефони 2005 - 2006 г

Издание на сп. Телефон

Best Gadgets

SONY ERICSSON Z520

Моделът Z520 се продава като женски апарат. За целта се грижи подборът на цвета при капаците на корпуса. Искам да отбележа обаче, че това си е чисто безобразие, при положение че говорим за пълноценно добър и отличен по своята функционалност мобилен апарат. Z520 може повече от това да бъде спътник в дамската чанта на осъзнаваща се госпожица. Той може да бъде причината за нескрита алчност в една връзка, като тази алчност няма да доведе до нищо добро, освен разбити чувства, паднал на земята телефон с дисплея надолу и чувство за горест. Z520 е сгъваем. Механизмът е с дотолкова натегната пружина, че всеки път се чува едно специфично "клап" при затваряне. Дисплеят е с 65 хиляди цвята, но те са повече от достатъчни, за да визуализирате красиви JPG за тапет например. Вграденият цифров фотоапарат е със стародмодната VGA резолюция, но пък качеството на направените снимки е съвсем прилично за телефон (за фотоапарат има още какво да се желае). Z520 разполага с поддръжка на Bluetooth, както и с инфрачервен порт, а в комплекта му има и USB кабел. Това означава само едно – пред бурния и неудържим трансфер на файлове към телефона вече не стоят никакви други пречки, освен вашия личен вкус.

Поддръжката на mp3 означава, че ще можете да го използвате и като плейър, с който да уплътнявате 15-те минути в градския транспорт всяка сутрин преди училище. За съжаление парчетата може да са едно или максимум две, тъй като на разположение са едва 16 мегабайта динамично управлявана оперативна памет. В крайна сметка обаче това е просто телефон, който може и още нещо. А това не е никак малко.

Sony Ericsson Z520 се продава за около 400 лева.

TURBO-X 15WMS

Лаптопите с марката Turbo-X едва ли са ви познати. Това е така поради обяснимата причина, че те присъстват на българския пазар отскоро. Моделът 15WMS е насочен както към активни бизнес потребители, така и към заклети геймъри. С размерите и теглото си той се нарежда в класа на т.нар. desktop replacement системи, т.е. лаптопи, които са в състояние да заместят напълно настолния компютър.

TURBO-X 15WMS тежи 3,4 килограма, което не го нарежда сред шампионите по булимийно нисък грамаж в неговия клас, но го прави напълно преносим на кратки разстояния. Дисплеят му е широкоекранен TFT-модел с 15,2-инчов диагонал. За процесор е използван Pentium M725 с тактова честота от 1,6 гигахерца и 2 мегабайта кеш от второ ниво. Дънната му платка е с новия чипсет на Intel i915, което гарантира достатъчно производителност и мощ за геймърските цели, които ще му поставите. На разположение са 256 мегабайта оперативна памет, 40 гигабайта твърд диск и видео карта ATI X700. Оптичното устройство е двуслойна DVD-записвачка.

В допълнение моделът се предлага и с вградена уебкамера, като по този начин можете да провеждате видео разговори с приятелите си, които използват съответния софтуерен клиент – например Skype в най-новата му версия. Поради сериозните му размери TURBO-X 15WMS е с достатъчно голяма и удобна клавиатура, така че, поставен в скута, да не ви направи впечатление, че не използвате стария си кийборд. Прочее, в скута внимавайте, защото лаптопите греят силно и може да ви опари.

TURBO-X 15WMS се продава за около 1400 лева.

ROCKFIRE QF-366PU

Сигурно играете на Need for Speed: Most Wanted. Ако се съди по класацията от сайта на PC Mania не изпускате волана дори за минута. Нуждаете се от волан в тази връзка. Но не откраднат от някоя изоставена жигула в квартала, а от професионален геймърски аксесоар, който да улесни делника ви пред монитора.

Rockfire QF-366PU е модел на известния тайвански производител, който съдържа в себе си и геймпад. Бутоните на пада са поставени в централната част на кормилото. Тяхната функционалност е странна – хем е пад, хем е волан, но най-добре е да си го използвате за игра с автосимулатори, вместо да се пробвате да джиткате футбол примерно през него.

Rockfire QF-366PU може да се използва както с PC, така и с PS2 (предвиден е двоен универсален конектор с USB и порт за конзолата на Sony). Както си му е редът в края на 2005 година той е с вибриращa функция, която да пресъздава по-реалистично преминаването през бордюра или да разтриса ръцете ви, когато влезете по случайност в задницата на предния при някой карамбол.

В комплекта върви и "дъска" с педали – с левачката спирате, с деснячката подавате газ до "ламарината". За пълния геймърски лукс отсъства единствено скоростен лост, с който да превключвате предавките. Обаче можете да настроите някой от програмируемите бутони на волана. Ако все още нямате подобен аксесоар вкъщи и се чудите какъв сносен ъпгрейд да си причините, това е посоката, в която трябва да мислите.

Rockfire QF-366PU се продава за около 84 лв.

FUJITSU-SIEMENS P1510

Ултралеките лаптопи имат тази особеност, че всички ги гледат и им се чудят, но малцина се замислят за практичността на такова устройство в ежедневието. Те са супер красиви, извадени са като от сценарий за прекрасното компютърно бъдеще и помагат на хората да фантазират в стил: "Какво бих направил, ако имах такъв". Fujitsu-Siemens P1510 е точно такъв. И с него можете да направите много неща. Това не е просто лаптоп, това е ултралек и малък лаптоп. Тежи едно кило, дисплеят му е с резолюция от около 9 инча и в добавка това е и tablet PC.

Концепцията tablet PC означава, че дисплеят на този компютър може да бъде завъртян на обратно и да бъде използван подобно на тефтер или тетрадка. С помощта на специален писец можете ръкописно да запишете произволен текст, който впоследствие да конвертирате в txt-формат и да го обработвате през компютъра си. Поради все още високата цена това засега е удобно и възможно преди всичко при корпоративни заседания и срещи, където разни мениджъри записват разсъжденията си за света и бизнеса и след това си ги препращат един на друг.

В един светъл скорошен ден обаче човек би могъл да използва таблета вместо тетрадка в училище – отиваш, слушаш, записваш си плана, водиш си бележки, а ако ти стане скучно, си пускаш някой интересен сайт. Fujitsu-Siemens P1510 има и вграден Bluetooth-адаптер, което означава, че може да комуникира безжично със съвместими устройства.

Например вашия мобилен телефон. Преносим, удобен и лек – освен всичко друго може да свири mp3-ки, става за гледане на филми и въобще е супер удобен. Е, няма оптично устройство (т.е. CD), но се предполага, че това е машина, която да носите със себе си за ежедневни задачи, а не за да копирате през нея DVD-та.

Fujitsu-Siemens P1510 се продава за около 2500 евро.

OLYMPUS MJU 600 DIGITAL

Компактните фотоапарати винаги са на мода. Новата им генерация от тази есен е по-красива, по-умна и по-добра и затова е време да се замислите за покупката на такова устройство вече. Olympus mju 600 Digital е с шест милиона пиксела, вариообектив с трикратно увеличение, както и голям шестсантиметров дисплей. Снимките се съхраняват върху осем мегабайта вътрешна памет, която може да бъде разширена с помощта на допълнителна xD picture карта. Olympus mju 600 Digital може да снима и видео с резолюция от 640x480 точки. Апаратът е бърз и се справя много добре в слабо осветени места. Единственият сериозен недостатък, обусловен все пак от малките му размери, е, че на разстояние, по-голямо от три метра, се появяват неизбежните шумове и трептения. Но какво пък – винаги можете да се приближите две крачки по-наблизо, все пак.

Olympus mju 600 Digital се продава за около 580 лева.

Здравейте, верни читатели на списание PC Mania! В брой първи вие меко казано ме въодушевихте, като през този месец ме засипахте с колосално добри писма. Изборът ми беше труден, но справедлив. Ако и вие искате да почувствате блясъка на славата, вземете драснете два-три реда. Пък и не един и два гласа мрънкат, че нещо напоследък стилът ми не бил същият.
Я подай ми, бейби, старата "Марица" (вид пишеща машина – бел. ред.), да видим кой кого!

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

ДИСКРЕТНИЯТ ЧАР НА ПУБЕРТИРАЩИЯ ГЕЙМЪР

Здравейте, гусин Бойчев!

Спомняте ли си писмата на феновете от преди няколко години, когато топ въпросът беше кога ще станете 100 страници? :) Ето, стана и това. Ай честито да ви е! Та сега да си дойдем на думата. Седя си тука, слушам си Bloodhound Gang и взех, че реших да ви прасна едно писъмце на няколко теми, които ме вълнуват.

Първо да кажа една-две думи за гейминга... Не ми пука за графиката на игрите. Не съм пускал игра на повече от 800x600 на средни детайли и не защото машината ми не е достатъчно мощна, а защото не ме интересува дали задникът на героя ми хвърля реалистична сянка по пода. Не знам защо всички се интересуват толкова от визията на игрите. Вярно, и тя е важна, но далеч не е най-важната. Предпочитам увлекателна история и хубав геймплей пред динамично осветление и физичен енджин. Едва ли след 10 години някой ще си спомня за Far Cry, нищо, че има хубава графика.

Не обичам игри, правени за пари. Сиреч, трябват ти пари – сядаш и правиш игра. Според мен трябва да вложиш нещо от себе си, когато създаваш игра, а не просто да пишеш код. За първи път се докоснах до компютър през 99 или 2000-та, не помня точно. Отидох с приятели до един клуб и си пуснах Half-Life. Играта няма, както прекрасно знаете, нито физичен енджин, нито реалистични лицеви мимики и т.н., но ме зариби страшно.

Сега смятам да прескоча на съвсем друга тема... Хората, които искат да махнете PS Mania-та, вероятно не осъзнават колко скучно й е било на природата, докато ги е създавала. Това си е чиста проба информация за обща геймърска култура, отделена от останалата част на списанието и на всичкото отгоре безплатна (ако махнете PS Mania, ще намалите ли цената на списанието? Не :). Никой не ги кара да я четат...

Сега пак да сменя темата :) Мамка му, не знам какво толкова намират хората в цигарите... Аз ли съм тъп, че не мога да разбера... Един да почне да пуши и след няколко месеца цяла компания пушачи става... Какво нямат, че го търсят в евтино пакетче свити хартийки? Спирам да пиша по тая тема, че ще откарам много.

Айде накрая и аз да се включа в общия въпъл на верните ви фенове. :) Цитирам: "Айде снимайте се ве, няма да използваме снимките ви за вуду магии"

Много поздрави да кажете, гусин Бойчев, на Лили и desi|re ;)

P.S. Много ще ме зарадвате, ако публикувате писмото ми (ако не го направите, да сте жив и здрав). В случай, че това стане, искам от страниците на любимото ми списание пак да се извиня на едно момиче за една събота. Тя си знае. ;)

JazzJack

100 страници, Jack, не са шега работа. Прочее, лашкаш се леко. От цигарите до геймплея и обратно, а после през конзолите и до момичето в събота вечер. Нещата всъщност са свързани. Ако започнеш да харесваш нещата и, хмм, графично, то със сигурност в събота вечер ще има геймплей. Или – вместо да се косиш за тютюневите навици на останалите, включи своята конзола и айде марш пак към събота вечер. Не е добре човек да си поставя ниски стандарти за визията също така – 800x600 можеш да видиш навсякъде, но ти ще се целиш в поне 32-битов цвят и 1280x1024. Говорим за събота вечер отново, нали така?

ЧАС ПО МОДЕЛИРАНЕ

Ха здравейте :)

Първо само да вмъкна малко факти и похвали (така е редно все пак). Купувам го вашето списание откакто цифрите в горния ляв край на корицата гласят 6/1998. Конкуренцията си е голяма и въпреки всичко вие оцелявате, че и даже със стил. Имате много интересни рубрики като най-вече визирам 'жълтите страници'.

Сега иде моментът за предложенията. Страхотно е, че вмъквате интересна и полезна информация (BIOS) барабар със статиите за игрите и в същия ред на мисли се питах дали не бихте могли да започнете една малко "по-радикална" рубрика. Иде реч за така добре (но явно не достатъчно добре) познатия ни "modding". Насочвам вниманието ви към http://www.xoxide.com/allcases.html за пример.

Обсъждал съм идеята с доста хора и честно казано, повечето от тях бяха слабо запознати с въпросното модифициране. Нека за момент погледнем на щайгата като на кола. Дори една съвсем обикновена Lada изглежда в пъти по-добре след малък тунинг. По тази логика можем да превърнем старата кутия в нещо малко по-свежо. Едва ли крайният резултат ще е също толкова зашеметяващ колкото на въпросния site, но със сигурност удоволствието от това, че сте го направили със собствените си ръце, ще компенсира всеки недостатък. Да не говорим, че ще излезе и доста по-евтино.

Беден студент съм (класика) и в никакъв случай не мога да си позволя нова машина, в случай че на старата нещо и стане (или падне). Въпреки това успях собственоръчно да направя някои промени по кутията, от които съм много доволен. Купих два 80 мм вентилатора, осветление, плексиглас и спрей като всичко това ми струваше не повече от 50 лева.

Дълго стана писмото, та ще гледам да приключвам вече. Това, за което ви моля, е да вмъкнете една съвсем малка рубрика относно това как да освежим PC-то си на цената на малко труд, пари и желание било то собственоръчно или като закупим нова кутия.

PS. Естествено, не се препоръчва тези модификации да се извършват от лаик или някой, който не знае какво, аджеба, е твърд диск. Господин Бойчев, очаквам отговор и ви моля да не е твърде във ваш стил, ако ме разбирате. :)

Марти

За рубрика не съм убеден, че темата modding крие достатъчно потенциал. Преди години бяхме писали по темата, а щом отново някой повдига въпроса, очевидно е време отново да припомним на целокупното човечество за тази вълнуваща тема. Което ще и направим.

П.П. К'во ми е на стила, братче? Меря, шия и раздавам справедливост. Не е ли това, което всички мечтаем?

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

ЗЕЛЕНИЯТ КИЛИМ КАТО РАБОТНА ПЛОЩАДКА

Преди да започна словоизлиянията си относно Fifa 2006 искам да ти кажа нещо, Саше: КАК МОЖАХТЕ ДА ДАДЕТЕ НА FIFA 2006 ОЦЕНКА 5,5, а на PES 5 – 5!!! ТЕЗИ ДВЕ ИГРИ СА АБСОЛЮТНО НЕСРАВНИМИ!!! НЕЗАВИСИМО, ЧЕ PES 5 ИМА КОНЗОЛНИ МЕНЮТА, НЕЙНИЯТ ГЕЙМПЛЕЙ Е 100 ПЪТИ ПО ДИНАМИЧЕН ОТ ТОЗИ НА FIFA 2006!!! Сега нека ви кажа всичко, което бих казал за FIFA 2006: Същата тази игрица предлага същото, което предлагаше Fifa 2005 със следните нововъведения – сменен коментар (разгеле, време му беше), опростен интерфейс, оператори по страничната линия и нов, но все така полиран саундтрак. Сега възнамерявам да отида и да погледам синия екран. Но не мога, понеже нещо ме кара да изпиша една цяла страница. Т'ва ще бъде едно особено трудно начинание, тъй като в новата Fifa няма нищо НОВО за описване!!! След като Fifa 06 се изсипа на харда ми и двойният клик на новоизлюпената иконка доведе до стартирането на "гениалния" продукт на EA, добро впечатление ми направи новият интерфейс. Последният безспорно е станал доста по-приличен и спретнат в обстановката. После поблях малко, щракайки насам-натам из саундтрака, който макар и да не включва особено титанични имена (отличава се Jamiroquai), е страшно подходящ и за момент дори ме подлъга, че ме очаква качествена игра. Набързо се завърза едно мачле, в което зле моделираните футболисти на моя Рейнджърс бяха небрежно стъпкани от Манчестер Юнайтед.

30 МИНУТИ ПО-КЪСНО...

Начо Ново умело финтираше Гари Невил, Едвин ван дер Саар и една лепнала се за монитора муха. Ефектно се завъртя около топката, направи пирует, изигра едно право хоро и с фотогеничен плонж от 40 метра заби топката в паяжинката на вратата...

40 МИНУТИ ПО-КЪСНО...

Митко Бербатов падна на земята, стана, огледа се и пак падна за по-сигурно. Не му свириха дузпа, затова отиде до вратаря, взе му топката върна се назад, навъртя шест защитника и седем полицая около трибуните, хвана купата на Шампионската лига, сложи топката вътре, халоса близкия вратар и с воле запрати трофея право в главата на съдията...

Добре де, малко преувеличавам, но усещането да играеш FIFA 2006 е сходно. Тъповатият изкуствен интелект позволява и на най-некадърния нападател да инфилтрира глуповатата защита досущ като Азисмикс клуб. На малко по-висока трудност тази стратегия отпада (не че нещо, но по няква идиотска причина правилното изпълнение на спринт и дрибъл е невъзможно – и с клавиатура, и с джойстик), само за да бъде заместена от бързите пасове по земя, които явно объркват AI-то и рано или късно оставя то същия този некадърен нападател с шест декара морава около него и вратаря.

Новите коментатори наистина освежават сивата картинка, но все пак, ако EA наистина вярват, че могат да задържат финансовия превес с недоклатените подобия на игри, които пускат всяка година. Понеже аз си имам ProEvolution Soccer, и там дриблирам свободно. И срещам адекватна съпротива от компютъра. О, да, и макар усмихнатата мутра на Роналдиньо да не ме гледа с телешки поглед и да не мога да наблюдавам как Бекъм вкарва гол от центъра на филм, че и да трябва да се тегля фенски пачове... аз ПАК ще играя PES.

За финал – като unlockable във FIFA 2006 е включена FIFA 1994. Ако писмото ми бъде публикувано, съветвам всеки, който стигне до отключването, да направи като мен – стани и помълчи поне една минута в памет на индустрията, която обичахме...

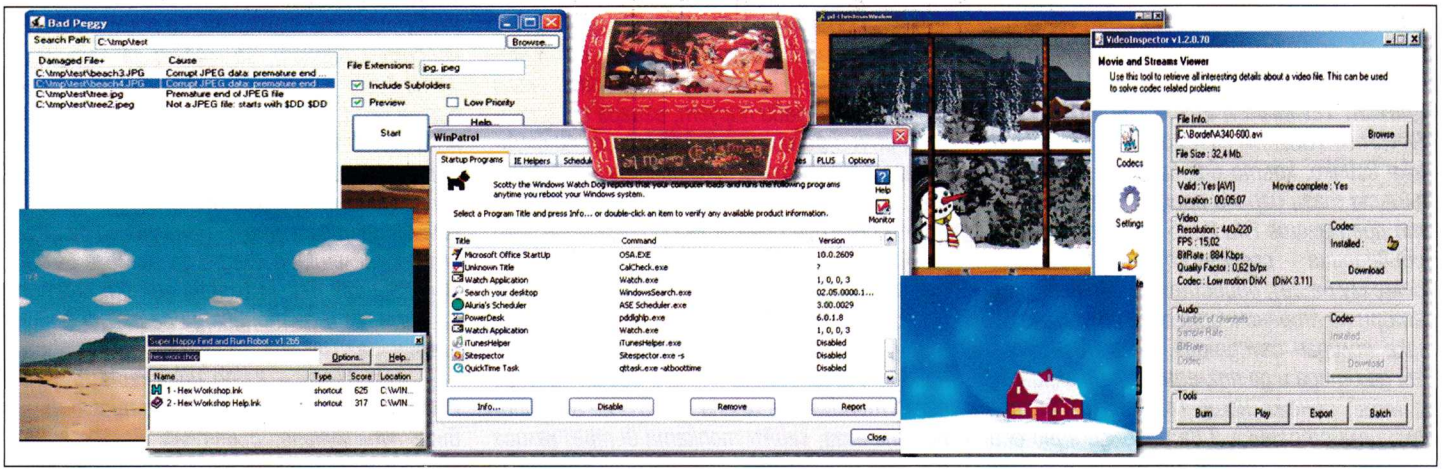
Ваш бивш фен
pillota
Никола Константинов

Жестоко. Кефиш ме. Разчупи статуквото. Винаги съм се чудил кой играе PES. Е, вече познавам теб. Играй футбол и с хора, все пак – за да не каже после някой, че се подиграваме с труда на момчетата, все пак.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

програмите са на диск 2



CDCheck

Version: **3.1.9.0**
Size: **1.1 MB**
Site: **http://www.elpros.si/CDCheck**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

Ролята на CDCheck е да проверява дискове за грешки и повреди. Идеята ѝ е това да се прави след записване на такъв, но може и да се пуска по всяко време с всеки диск. Тя поддържа следните възможности – проверка за четимост, сравняване по бинарен код и CRC, сравняване на два диска (оригинал и копие) и дори възстановяване на повредените файлове (доколкото е възможно)! Работи доста бързо, не товари компютъра и не изисква допълнителни настройки. Препоръчваме я, за да няма, след като дадете на диск на еди-кой-си, той/тя да кажат, че сте мърляч и подобни, защото дискът не се четял.

VideoInspector

Version: **1.7.2.90**
Size: **1.0 MB**
Site: **http://www.kcsoftwares.com/**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP**

VideoInspector, познат още като VideoToolbox, е програма за показване на доста от скритите детайли на видео файловете – кодека, с който е правен, дали е цял филмът, каква е резолюцията, битрейта и качеството му, както за аудио-, така и за видеоканалите. Освен това дава възможност за сваляне на липсващ аудио-визуален кодек (от www.moviecodec.com или fourcc.org), пускане на филма, записването му на диск, експорта на статистиката за него и още каквото се сетите. За по-накратко – ако някой филм не тръгва, има само звук или само картина, това е програмата, която ще ви помогне! Поддържани формати са avi, mpeg, matroska и Apple QuickTime.

Find and Run Robot

Version:**1.07.22**
Size: **2.0 MB**
Site: **http://www.donationcoder.com/S**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

Това приложение е насочено към маниаците на тема бързо пускане на програми и документи. След като го инсталирате, отидете до сайта, за да се регистрирате (без пари и спам – гарантирам ви) и пускайте програмката. След това, като я отворите в полето за търсене, написвате Tot... и то допису ...otal Commander и слага към него линк с цифрата 1. А когато я натиснете, се пуска и самата програма! Така работи с всяка буква, линк и подобни. По принцип Find and Run Robot работи само в менюто Start>Run, но може да я настоите да търси и в C:\Program Files или други места, на които инсталирате софт. Също поддържа и работа с документи, филми, музика и всичко, което е на компютъра ви и има програма, с която да се пуска.

WinPatrol

Version: **9.8.9.8**
Site: **http://www.winpatrol.com/**
Size: **1.05 MB**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP**

Както подсказва и името, програмата е правена, за да наблюдава операционната система, инсталирана на компютъра ви. И по-точно да следи за досадници от рода на червеи, адауер, спайуер, кукита, троянци и разни други гадории, които се лепят, докато човек си рови из нета. Но за разлика от други подобни програми (SpyBot S&D например) WinPatrol не сканира диска ви, а на собствена база данни прави снапшот на системата ви и после следи за промени. Ако настъпят такива, кучето-помощник Scotty (защото е шотландски териер – онези смешни кученца от етикета на уискито Black&White), ви дава знак и предлага да почисти "проблема". Визуално програмата е разделена на няколко части – Startup programs (какво се стартира с Windows-а), IE helpers (информация за тулбарове и всичко, свързано с Internet Explorer), Scheduled Tasks (подготвени задачи за пускане), Services (системните услуги), Active Tasks (пуснатите приложения), Cookies ("бисквитките" в IE), File Types (типовете файлове и с какво се отварят), Plus (за да отключите допълнителни настройки – не са нещо супер, но са платени) и Options (ясно какво е, нали?). Дори и без да прегледате всяко от тези менюта, програмата си работи перфектно и от вас не се иска нищо, освен да я инсталирате.

Picture Puzzle

Version: **2.0**
Size: **1.44 MB**
Site: **http://www.icebreaker.3x.ro/**
OS: **Win 9x/ME/2K/XP/2K3**

Ако някога сте сядали на машина Макинтош, не може да не сте се сблъсквали с великата игра JigSaw Puzzle. Тя е еквивалентът на уиндоуския пасианс. Идеята е следната: имате една "разрязана" и пръснатата картинка из екрана и трябва да я съберете наново с кликане на мишката. Това представлява и Picture Puzzle. Готиното на тази версия е, че е безплатна и че можете да слагате своя картинка. Великолепно забавление за прекарване на времето.

3D Clouds

Version: **1.4**
Size: **1.40 MB**
Site: **http://www.best-of-computing.com/**
OS: **Win 98/ME/2000/XP/2003**

Table Mountain (Планината-маса) е най-известната туристическа атракция на

Кейп Таун в ЮАР. Името ѝ произлиза от формата – огромно плато отгоре, абсолютно равно и хоризонтално. Шансът да я видим на живо е клонящ към 0 (нула), така че защо да не си качим този скрийнсейвър и да я погледаме на екран поне? Облаците се движат като истински, снимките са много добри и има доста настройки... Какво му плащаш? :)

Bad Peggy

Version: **0.3**
Size: **547 KB**
Site: **http://www.hotpixel.net/**
OS: **2000/XP и .net FrameWork 2.0**

Да кажем, че след като сте ресторнали файлове със CDCheck, тези с jpg разширение не се четат. Качвате Bad Paggy, показвате му къде са повредените картинки и той успява да се оправи в 90% от случаите. В останалите десет – пийте една студена вода или излезте на балкона да подишате свеж въздух. Изисква, за да работи .net FrameWork 2.0, който идва със Service Pack 2 безплатно.

И все пак са празници, нека се поразвеселим малко!

(ако не сте празнично настроени, не четете повече)

pd-ChristmasWindow

Version: **1.1**
Size: **7.5 MB**
Site: **www.planet-denn.com/**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

Малка и весела програмка, посветена на Коледа, снега, пушека от коминчето на къщата, хахавия снежен човек и белия заек. Кликайте на воля по екрана – има какво да се види и направи и не забравяме, че смехът е здраве.

Cosy Holidays

Version: **1.0**
Size: **2.79 MB**
Site: **http://www.tnpsc.com/christmas/**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

Друг весел празничен пазач на екрани. Също много весел, приятен и изпълнен в анимационен стил.

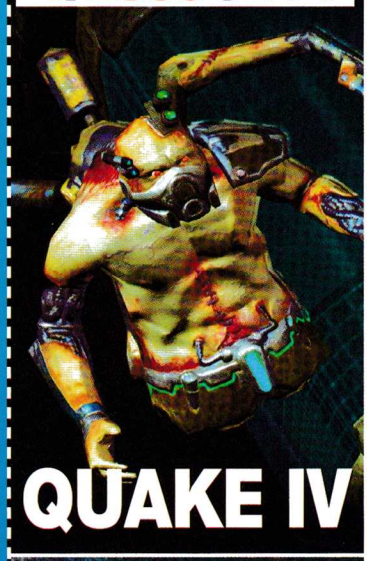
Magical Christmas Box

Version: **1.0**
Size: **1.35 MB**
Site: **http://www.tnpsc.com/christmas/**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

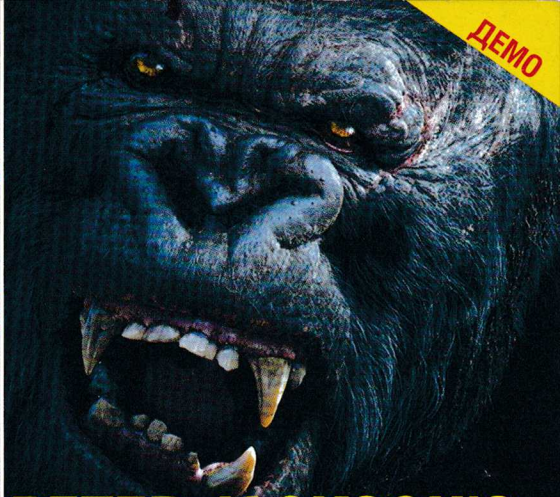
Дали Коледа е време за магии, може да се поспори, но че Magical Christmas Box е готин – готин е. Пуснете го, за да се убедите сами.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-

1/2006 CD # 1



QUAKE IV

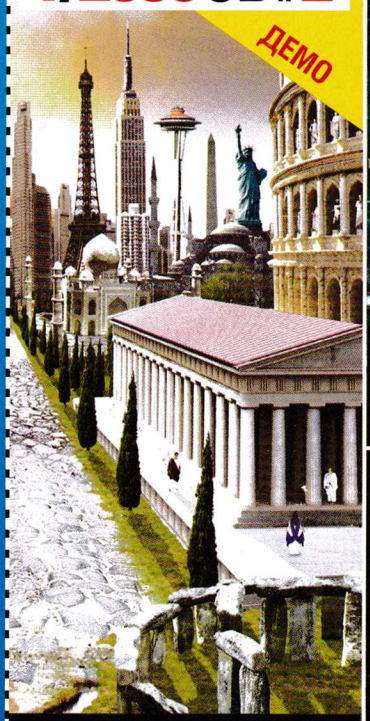


PETER JACKSON'S KING KONG

ЕКСТРИ

- **CHEATS MAXIMAL 5.6**
  БАЗА ДАННИ С ЧИЙТОВЕ ЗА 4825 ИГРИ!
- **КОЛЕДНИ СКРИЙНСЕЙВЪРИ**
- **SUPER TAXI DRIVER 2006 B**

1/2006 CD # 2



CIVILIZATION IV

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

BEST FREE SOFT

WINPATROL 9.8
FIND AND RUN ROBOT 1.07
CDCHECK 3.1.9
BAD PEGGY
VIDEOINSPECTOR 1.7.2
PICTURE PUZZLE 2.0
3D CLOUDS 1.4
PD-CHRISTMASWINDOW 1.1
COSY HOLIDAYS 1.0
MAGICAL CHRISTMAS BOX 1.0

GRAMIS
компютърни игри на български

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на **Gramis**, може да спечели безплатно втора – **Battle Mages**! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на, която и да е игра на **Gramis**.

Печелившите от предишния брой:

Любослав Сълев	Плевен
Дако Даков	Ябланица
Атанас Иванов	София
Константин Койчев	Оряхово
Денислав Маряновски	Благоевград
Катерина Томова	София
Радослав Антов	Перник
Александър Спасов	София
Йоан Пейчев	Враца
Георги Начев	София

ИГРИ

Quake 4 - шутър
Peter Jackson's King Kong - приключение

ЕКСТРИ

Cheats Maximal 5.6 - База данни с чийтове за 4825 игри!
Колекция от коледни скрийнсейвъри
Super Taxi Driver 2006 - трейлър

ПРОГРАМИ

AntiVir Personal Edition – Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware

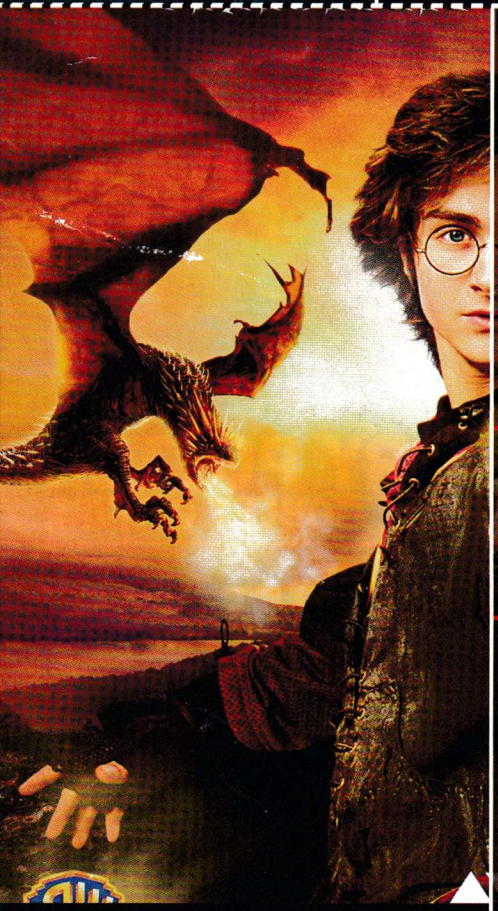
BatchPhoto 1.0 – Удобен за работа фоторедактор, чрез който можете да поправяте вашите снимки и да им добавяте ефекти. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware

АБВ ICQ 5 – Българска версия на популярната програма за разговори в реално време. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware

Video DVD Maker 1.3 – Програма за създаване на DVD-та от файлове в различни формати (AVI, DIVX, XVID, MP4, MPG, WMV, ASF, MOV). С Video DVD Maker може дори да записвате видео от TV тунер, уеб камера, DV и т.н. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware

Opera 8.51 – Популярен уеб браузър, алтернатива на Internet Explorer. ОС: Windows (all) Лиценз: Freeware

Може да си изрежете обложка за дисковете!

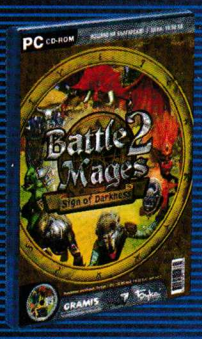


ИГРИ

CIVILIZATION IV – ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ
TOCA RACE DRIVER 3 – СЪСТЕЗАНИЕ
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE – ПРИКЛЮЧЕНИЕ

BEST FREE SOFT

WINPATROL 9.8
FIND AND RUN ROBOT 1.07
CDCHECK 3.1.9
BAD PEGGY
VIDEOINSPECTOR 1.7.2
PICTURE PUZZLE 2.0
3D CLOUDS 1.4
PD-CHRISTMASWINDOW 1.1
COSY HOLIDAYS 1.0
MAGICAL CHRISTMAS BOX 1.0



Първото изречение на играта .....
е: .....
.....
.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:
.....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

PC MANIA®

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

LINEAGE II
CHRONICLE 3

Културен феномен с над 4 милиона играча по цял свят...

Lineage II е епично приключение, в което ще намерите стратегия, отборна игра и огромни предизвикателства. Един огромен и непрекъснато развиващ се свят, който е изпълнен с интрига и е фокусиран върху битките между играчи. Щурмувайте огромни замъци, отблъсквайте магически зверове и завладявайте впечатляващи противникови кланове, за да може накрая да управлявате света Аден.

GUILD WARS

Guild Wars: Special Edition е изданието на Guild Wars посветено на 1,000,000 продадени копия по цял свят. В него освен пълната игра ще можете да намерите:

- Музикално CD
- CD джоб за Музикалното CD
- Карта на Тирия
- Албум с илюстрации – 72 страници нови илюстрации
- Комбинирани упътване и книжка с историята на играта

Допълнителни предмети:

- 7 често срещани умения
- 1 елитно умение
- 2 ъпгрейда за оръжие или броня

CITY OF VILLAINS

Станете легендарен Супер злодей. Издигнете се от нищо и никакъв бандит до всеизвестен криминален бос.

Героите и Злодеите се сблъскват. Предизвикайте най-трудните врагове, които сте виждали - останалите играчи. В една от най-добрите PvP системи до сега.

Многобройни трудни и мистериозни злодейски мисии, включващи кражби, саботажи, прониквания и още много.

ПРИ АБОНАМЕНТ ЗА УСЛУГАТА БТК ADSL НАПРАВЕН В МАГАЗИНИТЕ PULSAR GAMES КЛИЕНТА ПОЛУЧАВА 50% ОТСЪПКА ОТ ЦЕНАТА НА LINEAGE 2, GUILD WARS и CITY OF VILAINS.

МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

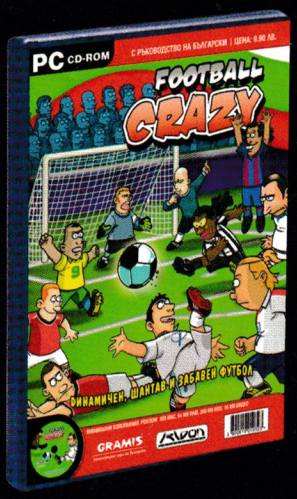
БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | УЛ. "ПАТРИАРХ ЕВТИМИЙ" 86, ТЕЛ. 951 67 72
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58

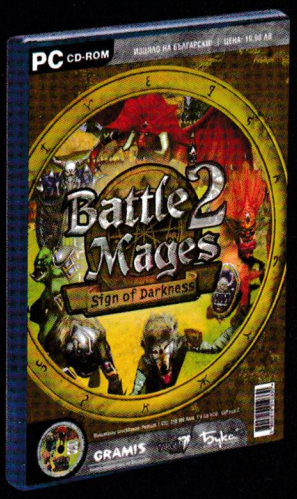
WWW.PULSAR.BG

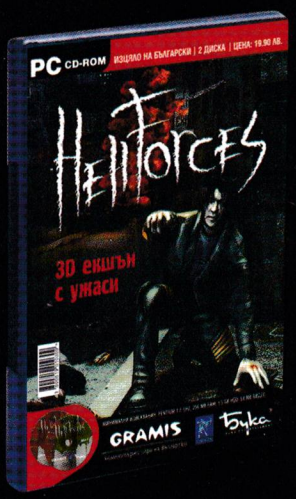
NCSOFT

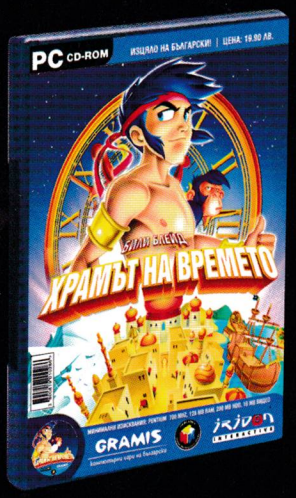
ПУЛСАР

трудни за превъртане, лесни за купуване





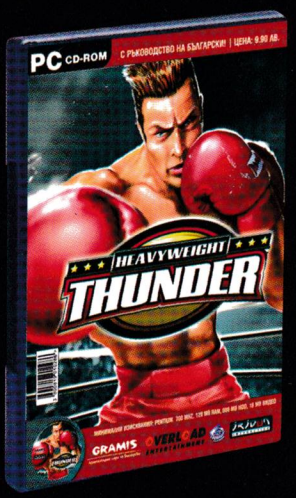




компютърни игри
на български

9.90 – 19.90 лв.

www.gramis.com



Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet. Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg

Дистрибуция: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

Издател на изложените игри за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

GRAMIS
компютърни игри на български